

# Pif

et son  
**GADGET**  
surprise

N° 39

TOUT EN RÉCITS COMPLETS

## LA NUIT DES MULTIPLES



# GADGET-SURPRISE

Pages 59 et 60.



**RAHAN**

Le pays à peau blanche.

DES RIGOLUS!  
AH! AH! AH!  
QU'ILS SONT  
RIDICULES  
CES RIGOLUS!



**TRISTUS-RIGOLUS**  
DEPLORUS aux arrêts.

**TEDDY TED**

Cinq balles pour l'honneur.

VOUS NOUS SOMMES  
FAIT UN ENNEMI DE  
PLUS. L'APACHE...  
UN ENNEMI  
REDOUTABLE...



## COURAGE, MON GARÇON !

« Courage, mon garçon, accroche-toi. C'est ta vie d'homme que tu prépares. »  
C'est ce que j'ai répondu à mon garçon (douze ans) qui se plaignait un peu vivement de la longueur du trimestre, des exigences de son prof de français, des difficultés de l'anglais, des leçons du jeudi matin, des « permanences » du mercredi, et de je ne sais quoi d'autre encore.

— Je n'ai plus un moment à moi, ronchonnait-il. Tout ce travail...

Je dois vous dire qu'il joue au football, est affilié à un club de maquettistes et brûle de pratiquer le judo (son meilleur copain a noué la ceinture blanche des débutants). Et il lit PIF.

Evidemment le programme de télé n'a pas de secrets pour lui et il rechigne, quand, à l'heure convenue, je lui rappelle que le temps est venu de se coucher.

— Il y a classe demain, mon garçon...

— Toujours la classe... Vivement Noël...

Mais Noël est encore loin, et, en attendant, le travail de classe commande. Les leçons, les devoirs, les compositions. Ce qu'il faut suivre à l'école et ce qu'il faut réviser à la maison.

A douze ans, mon garçon n'est pas encore convaincu qu'il fait en classe son apprentissage de la vie d'homme... Et sûrement d'ici à Noël et la fin de l'année scolaire nous aurons à parler plusieurs fois encore de ces choses. Et souvent encore j'aurai à lui dire :

« Courage, mon garçon. »

Si je me suis permis de parler un peu gravement cette semaine, c'est que mon garçon ressemble comme un frère à des milliers de garçons et de filles qui trouvent, que de la rentrée à Noël, le trimestre est bien long...

*George Rieu*

## De vous à nous de nous à vous

**BENMILOUD YOUSSEF, ALGER :** « ...Pourquoi ne peut-on pas participer aux jeux-concours primés? »

Nous rappelons à nos amis lecteurs habitant l'Algérie, qu'ils peuvent maintenant, s'ils le désirent, participer à nos jeux-concours primés.

**MARC BARBARA, TOURNEVILLE :** « ...Je crois que les aventures de Nasdine Hodja sont supérieures à toutes les autres histoires. »

**ROLAND X...** : « ...Rahan est mon héros préféré. Pourquoi ne passe-t-il pas plus souvent? »

Rahan est un récit de vingt pages et il ne peut pas passer aussi souvent qu'un récit de dix pages car il faut plus de temps au dessinateur pour l'exécuter.

**MIRCEA BEGENARU, BUCAREST :** « ...Je suis citoyen roumain et j'apprécie beaucoup la lecture de PIF et celle de TEDDY TED. »

**PATRICK HUET, ANTONY :** « ...Je voudrais savoir si l'on peut faire le concours-primé quand un autre PIF est paru? »  
**Regarde bien le règlement du**

jeu-concours et tu verras qu'il y a une date limite pour l'envoi des réponses.

**PHILIPPE CREVOISERAT, NEUILLY :** « ...Je tenais absolument à t'écrire pour te demander comment se prononce RAHAN. »

Il se prononce phonétiquement RA-AN.

**ALAIN DOUSSE, PARIS :** « ...Je fais presque toujours le jeu-primé. Je suis sage car papa ne m'achèterait pas mon journal. »

Suite en page 77.

### LES ÉDITIONS VAILLANT

SIÈGE SOCIAL  
RÉDACTION - ADMINISTRATION

**PIF**

126, rue  
La Fayette  
PARIS-10  
Boîte postale  
n° 77 X

Tél. 770-97-59  
(7 lig. groupées)

C.C.P. 4620-25

### TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent.

**PIF**

HEBDOMADAIRE

FRANCE ET COMMUNAUTÉ

3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

### ÉTRANGER

3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F  
1 an : 110 F

Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 1,50 F.

Adressez vos règlements :

LES ÉDITIONS VAILLANT

126, rue La Fayette,  
Boîte Postale 77 - X, PARIS 10<sup>e</sup>  
C. C. P. 4620-25

### Prix de vente de l'exemplaire :

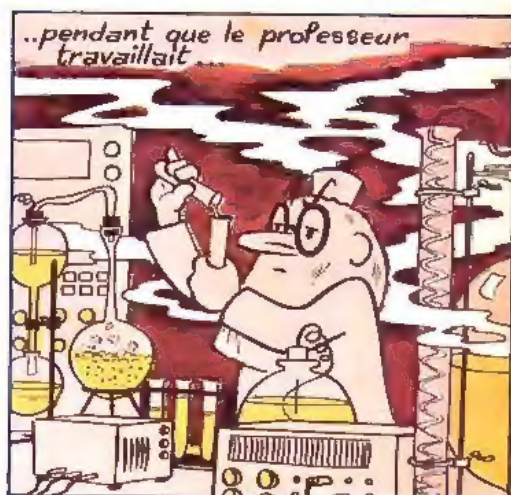
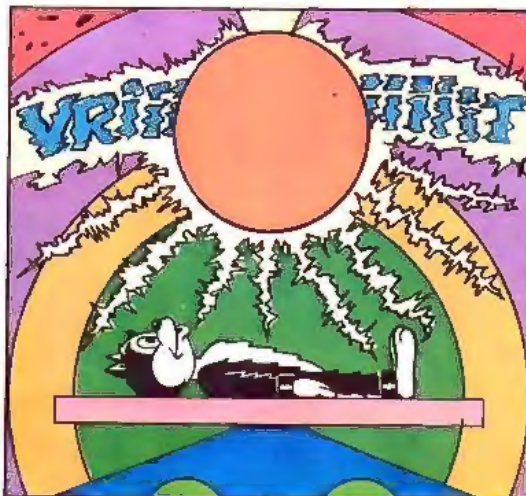
France : 2 F - Belgique : 20 F B  
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIRE -  
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

Chef de publicité :  
Mme M. CHAIGNEAU  
AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ  
187, quai de Valmy, PARIS-10<sup>e</sup>,  
Tél. 205-97-28

**PIF**

demande à tous  
ses lecteurs de  
faire bon accueil  
aux annonces pu-  
blicitaires.

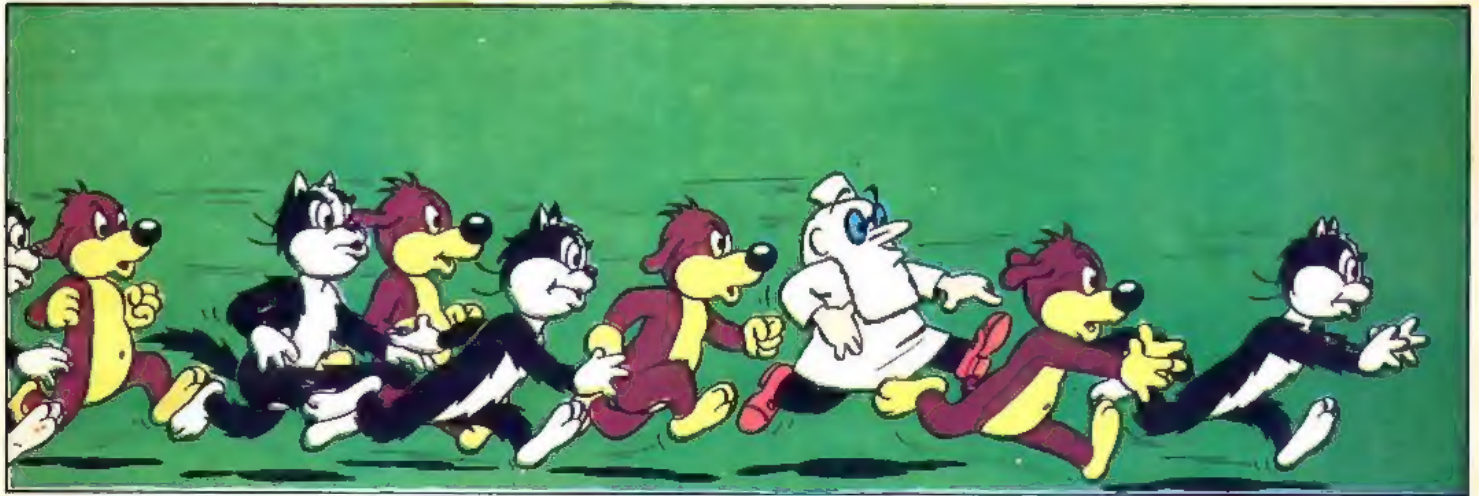




















QUE VA-T-IL SE PASSER?

VOUS LE SAUREZ EN LISANT LA SEMAINE PROCHAINE

## "LA CIBLE MAISON"

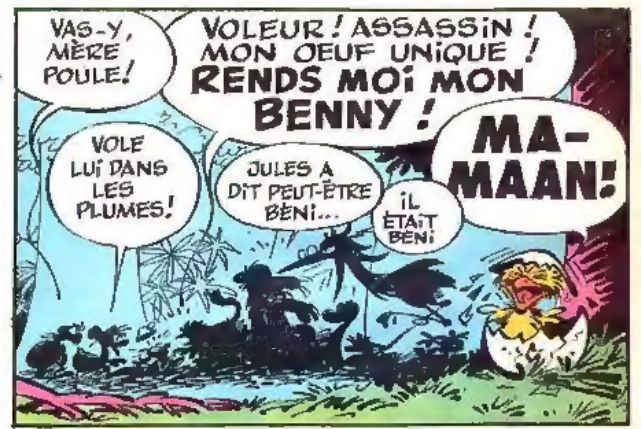
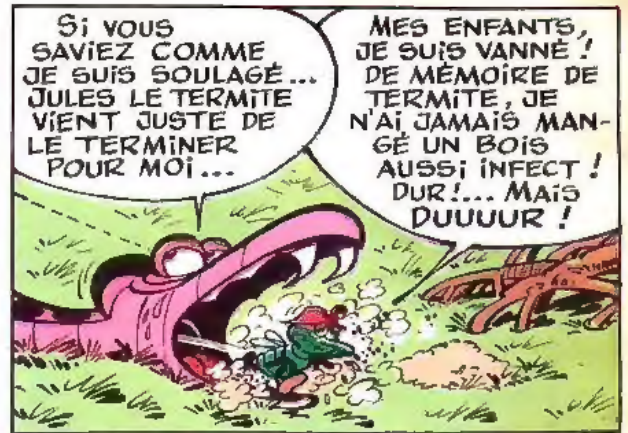






# LA JUNGLE EN FOLIE

TEXTE GODARD DESSIN MIC DELINX





# COUIK



DIS DONC L'AMI COUIK VOICI MON NEVEU ET SA FIANCÉE QUI CHERCHENT UN LOGEMENT



JE VEUX BIEN ESSAYER DE LEUR TROUVER QUELQUE CHOSE MAIS CE NE SERA PAS FACILE.



FAUT TOUT FAIRE DANS LA VIE, MÊME L'AGENT IMMOBILIER



VOUS N'AURIEZ PAS UN PETIT COIN DE GROTTES ?

ON EST DÉJÀ SERRÉ COMME DES SARDINES, LÀ DEDANS.



C'EST PLEIN!



ÇA DOIT ÊTRE LA CRISE DU LOGEMENT. ON NE TROUVE RIEN DE RIEN

QUE FAIRE ?



ÉCOUTE, J'AI UNE IDÉE, ON VA LEUR CONSTRUIRE UNE MAISON, ÇA VA LEUR FAIRE UNE SURPRISE.



AU TRAVAIL!



ET EN PIERRE DE TAILLE, MON CHER !



TÂCHE DE FAIRE QUE LES FONDATIONS SOIENT SOLIDES.



PLUS À GAUCHE !



OUF...! TERMINÉ HEUREUSEMENT QUE JE SUIS LÀ POUR PENSER AU CHAUFFAGE CENTRAL.

ÉPUIANT CE MÉTIER DE BATISSEUR, J'AI DU PERDRE DIX KILOS.



ALLONS VIENS, ON VA ANNONCER ÇA AUX NEVEUX !



OH TONTON PÉPÉROK, TU TOMBES À PIC. ON VOULAIT TE DIRE DE NE PLUS TE FAIRE DE SOUCI POUR NOUS. ON VIENT DE CONSTRUIRE UN HACHÈLEM.

BZONG!

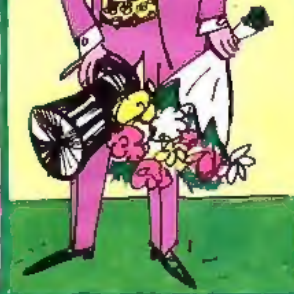


# NESTOR

est invité à...



## MARIAGE





# RAHAN

Le fils des ages farouches

RAHAN REPRIT ESPOIR...  
IL TROUVERAIT SANS DOUTE,  
SUR CE RIVAGE INCONNU,  
UNE CAVERNE POUR SE  
PROTÉGER DU FROID QUI,  
DEPUIS DE LONGS JOURS,  
MEURTRISSAIT TOUT SON  
CORPS...

RAHAN  
N'AURAIT JAMAIS  
DU ABANDONNER  
LES TERRITOIRES  
DU SOLEIL!

SCENARIO: R. LECUREUX.  
DESSINS: A. CHERET.

## Le pays à peau blanche

AVANT QUE LES  
COURANTS NE  
L'EMPORTENT  
SUR LE "GRAND  
LAC", LE FILS  
DE CRAO N'AVAIT  
JAMAIS CONNU  
CETTE SENSATION  
TERRIBLE...

CETTE PERPÉTUELLE MORSURE  
DU VENT LUI RONGEANT LE VISAGE,  
LE DOS ET LA POITRINE.

"CEUX-QUI MARCHENT  
DEBOUT" ONT BESOIN  
DE SOLEIL! COMMENT  
POURRAIENT-ILS VIVRE  
DANS UN PAYS OÙ L'AIR EST  
PLUS FROID QUE LES  
TORRENTS DES  
MONTAGNES







L'ANIMAL S'APPROCHA  
EN GRONDANT ET ..

...CETTE FEINTE AVAIT  
SOUVENT SAUVÉ RAHAN...



UNE FOIS ENCORE  
ELLE SURPRIT  
L'ENNEMI QUI SE  
RETOURNA LOUR-  
DEMENT. TROP TARD:  
RAHAN AVAIT DÉJÀ  
RÉCUPÉRÉ SON  
ARME...



...ET LE FILS DES  
ÂGES FAROUCHES  
FRAPPA, FRAPPA,  
À CET ENDROIT  
DU FLANC SOUS  
LEQUEL IL SAVAIT  
PAR EXPÉRIENCE  
QUE NA SSAIT LA VIE.



CE COMBAT RAPIDE LUI  
AVAIT FAIT OUBLIER LE  
FROID. MAIS LA NUIT  
VENAIT ET IL EN SENTIT  
DE NOUVEAU LA TERRIBLE  
MORSURE.

IL N'Y A  
PAS DE BOIS  
DANS LA TANIÈRE  
DE "BALOUA"!  
RAHAN NE PUT  
PAS ALLUMER  
UN FEU!



COMME LE FROID DEVENAIT  
INSUPPORTABLE IL SE BLOTTIT  
CONTRE LE CADAVRE DE L'OURS.

DEMAIN,  
RAHAN BRÛLERA  
LE BOIS DE SON  
RADEAU!



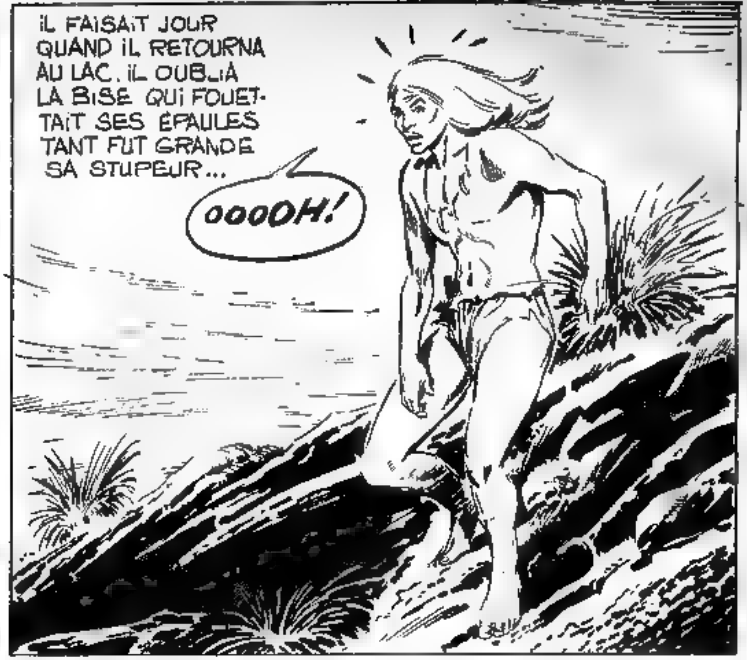


IL S'ENDORMIT CONTRE LE FLANC ENCORE TIÈDE DE LA BÊTE, RÊVANT AU SOLEIL QUI AVAIT DISPARU DEPUIS DE SI LONGS JOURS...



IL FAISAIT JOUR QUAND IL RETOURNA AU LAC. IL OUBLIA LA BISE QUI FOUETTAIT SES ÉPAULES TANT FUT GRANDE SA STUPEUR...

OOOOH!



LE PLUS ÉTRANGE DES SPECTACLES S'OFFRAIT À LUI... L'EAU DU LAC AVAIT DISPARU POUR FAIRE PLACE À UN DÉSERT BLANC ET LISSE!

LA "CHOSE BLANCHE" A CAPTURÉ LE RADEAU DE RAHAN!



SON ESQUIF EN EFFET, ÉTAIT SCELLÉ DANS CETTE "CHOSE" QUE RAHAN NE SAVAIT PAS ÊTRE UNE CROUTE DE GLACE.

RAHAN DELIVRERA SON RADEAU!



HÉSITANT, IL SE RISQUA SUR CE SOL TRANSLUCIDE... CELUI-CI ÉTAIT PLUS FROID QUE LES SOURCES DU MONT BLEU EN HIVER... IL FIT UN PETIT PAS... UN AUTRE...





ET IL GLISSA  
BOUDAIN, LAIS-  
SANT ÉCHAPPER  
SON COUTELAS  
D'IVOIRE...



CE QUI SUIVIT DÉPASSA  
SON ENTENDEMENT. LE  
COUTELAS QUI EÛT DÛ  
TOMBER PRÈS DE LUI  
S'ÉLOIGNAIT, S'ÉLOIGNAIT,  
S'ÉLOIGNAIT...



IL S'IMMOBILISA ENFIN,  
À PLUS DE TRENTE PAS!

RAHAN  
N'A JAMAIS VU  
SON COUTELAS  
MARCHER TOUT  
SEUL!



AVERTI PAR SA PREMIÈRE  
CHUTE, RAHAN SE FIT PRU-  
DENT... C'EST À "QUATRE-  
PATTES", TRÈS LENTE-  
MENT, QU'IL RAMPA VERS  
SON PRÉCIEUX COUTELAS...

CE DÉSERT  
EST LA PREUVE  
QUE CE TERRI-  
TOIRE N'EST PAS  
FAIT POUR... "CEUX-  
QUI-MARCHENT-  
DEBOUT"!



LE FILS DE  
CRAO VENAIT  
DE RÉCUPÉRER  
SON ARME...



...QUAND LE SOL  
SE FISSURA SOU-  
DAIN SOUS LUI,  
COMME LA TERRE  
EN ÉTÉ. IL Y EUT  
UN CRAQUEMENT  
ET...

AAAAH!



LA CROÛTE TRANS-  
LUCIDE SE DÉROBA  
SOUS LUI ET L'ÉTAU  
GLACÉ DES EAUX  
NOIRES SE REFERMA  
SUR SES HANCHES...

L'EAU!  
L'EAU ÉTAIT  
DESSOUS LA  
"CHOSE"  
BLANCHE!



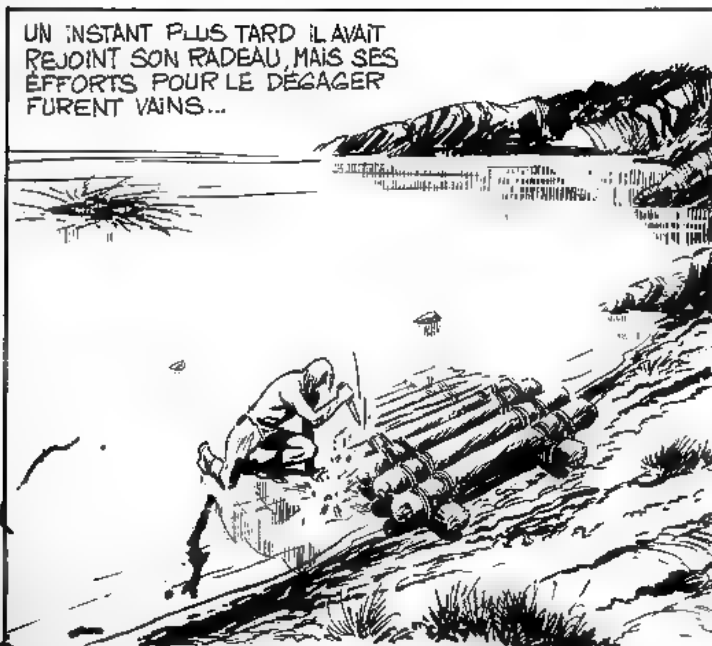
RAHAN  
COMPREND!  
QUAND IL FAIT  
FROID, LE GRAND  
LAC SE PROTEGE  
D'UNE "PEAU  
BLANCHE"!

IL DUT S'AIDER  
DE SON COUTELAS  
POUR REPRENDRE  
PIED SUR LA GLACE.



UN INSTANT PLUS TARD IL AVAIT  
REJOINT SON RADEAU, MAIS SES  
EFFORTS POUR LE DÉGAGER  
FURENT VAINS...

ET IL DUT SE  
CONTENTER  
DES TRONCS  
QU'AVAIT  
ÉPARGNÉ  
LA SANGSUE  
DE GLACE,  
QU'IL HISSA  
SUR LA PETITE  
COLLINE...





IL ÉTAIT PRESQUE JOYEUX EN REVENANT À LA CAVERNE, PORTANT UN DE CES TRONCS...

RAHAN CONSTRUIRA UN AUTRE RADEAU PLUS TARD... CE QUE VEUT RAHAN, AUJOURD'HUI, C'EST UN FEU!

IL N'AVAIT PAS FRANCHI LE SEUIL DE LA CAVERNE QUE LA SURPRISE LUI FIT LÂCHER SON FARDEAU...

OOOH... LE "BALOUA"!

LE CADAVRE DE L'OURS GISAIT TOUJOURS DANS LA PENOMBRE... MAIS LA BÊTE AVAIT ÉTÉ DÉPECÉE!

SEULS "CEUX-QUI-MARCHENT-DEBOUT" PEUVENT AGIR AINSI!

MAIS POURQUOI? POURQUOI VOLER LA PEAU DU "BALOUA" ET ABANDONNER SON CORPS?

RAHAN ÉTAIT PERPLEXE...

LES CHASSEURS DE CE PAYS PRÉFÉRERAIENT-ILS LA TOISON DU "BALOUA" À SA CHAIR?

COMME LE VENT GLACIAL S'ENGOUFFRAIT DANS LA CAVERNE...



IL ROULA QUELQUES ROCHES  
DEVANT L'ENTRÉE COMME LE  
FAISAIENT JADIS CEUX DE SA  
HORDE, LES JOURS DE TEMPÊTE.



PROTÈGE PAR  
CE REMPART IL  
PARVINT À ALLUMER  
UN FEU...

HEUREU-  
SEMENT QUE  
RAHAN SAIT UTILISER  
LES "PIERRES-QUI-  
LANCENT-DES-  
ÉTOILES"...



RAHAN A  
APPRIS BEAUCOUP  
BEAUCOUP DE CHOSSES...  
IL SAIT FLOTTER SUR  
L'EAU... IL SAIT LANCER  
SON COUTELAS ET  
FAIRE DES PIÈGES  
À POISSONS (\*)



ET  
POURTANT  
RAHAN A L'IMPRES-  
SION DE NE RIEN  
SAVOIR DE NE RIEN  
CONNAÎTRE ! CHAQUE  
JOUR, IL DÉCOUVRE  
UN NOUVEAU  
MYSTÈRE...  
OOOH !



RAHAN SURSAUTA.  
L'"INCONNU" SE  
PRÉSENTAIT JUSTE-  
MENT À LUI, SOUS  
FORME DE MINUS-  
CULES MOUCHES  
BLANCHES QUI  
VOLTIGEAIENT DANS  
LA CAVERNE... IL EN  
HAPPA UNE AU VOL...







...ET LA MOUCHE  
DISPARUT, LAIS-  
SANT AU CREUX  
DE SA MAIN UNE  
GOUTELETTE  
D'EAU !

DE LA  
PLUIE  
BLANCHE !

COMME LES NUÉES DE "MOUCHE" QUI TOURBILLONNAIENT DANS  
LE CIEL SOMBRE SEMBLAIENT INOFFENSIVES, RAHAN  
S'ASSOUPIT PRÈS DU FEU...



QUAND IL SE RÉVEILLA  
L'ENTRÉE DE LA CAVER-  
NE LAISSAIT FILTRER  
UNE ÉTRANGE LUMIÈRE  
QUÉ LA VOUTE ELLE-  
MÊME RÉFLÉTAIT...  
IL SE RUA AU-DEHORS...



...ET CRUT PERDRE LA  
RAISON. LE PAYSAGE  
QU'IL DÉCOUVRIT ÉTAIT  
FANTASTIQUE ...

LE LAC-A-  
PEAU-BLANCHE !...  
LES COLLINES-A-PEAU-  
BLANCHE !... LES ARBRES  
A-PEAU-BLANCHE !...



AUSSI LOIN  
QUE PORTAIT  
SON REGARD,  
TOUT ÉTAIT  
D'UNE ÉBLOUIS-  
SANTE BLAN-  
CHEUR...  
LE SOL COMME  
LES ROCHES...  
LES COLLINES  
COMME LES FORÊTS

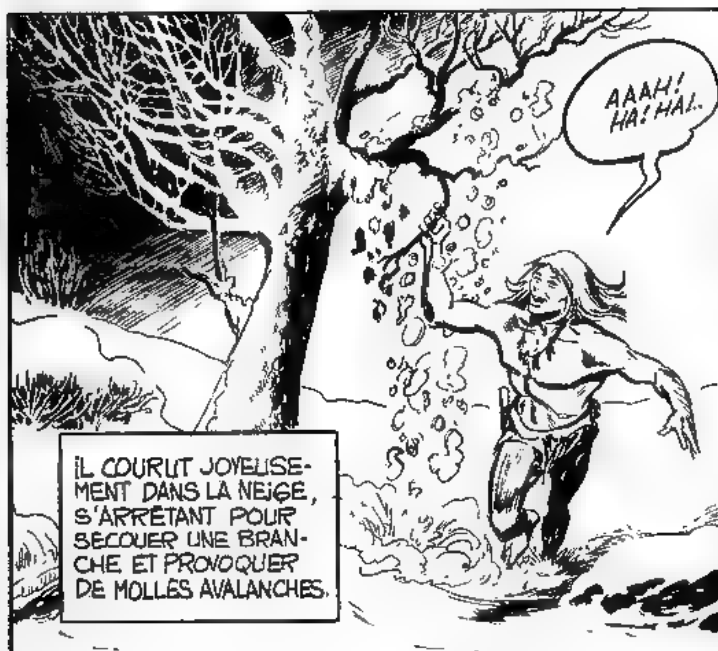
RAHAN  
A DÉCOUVERT  
LE "PAYS-A-  
PEAU-BLANCHE ?"





L'ÉMERVEILLEMENT  
S'EMPARA DU FILS  
DE CRÃO QUI  
ALLAIT. UN INS-  
TANT PLUS TARD,  
DE SURPRISE  
EN SURPRISE...

OOOH...  
LA "PEAU  
BLANCHE" EST  
DOUCE!



AAAH!  
HA! HA!

IL COURUT JOYEUSE-  
MENT DANS LA NEIGE,  
S'ARRÊTANT POUR  
SECOUER UNE BRAN-  
CHE ET PROVOQUER  
DE MOLLES AVALANCHES.



!?!?

LA CAVERNE AVAIT  
DISPARU DERRIÈRE  
LES TAILLIS BLANCS.  
IL S'IMMOBILISA  
SOUDAIN...  
CONTEMPLANT LES  
TRACES...



CELUI QUI A  
VOLE LA PEAU DU  
"BALOJA" EST  
PASSÉ ICI!...

LES TRACES ÉTAIENT  
EN EFFET CELLES  
D'UN DE "CEUX-QUI-  
MARCHENT-DEBOUT".

LA MAIN SUR  
LE COUTELAS,  
RAHAN REMONTA  
CETTE PISTE...



RAHAN  
VEUT SAVOIR  
POURQUOI IL  
A VOLE LA  
PEAU!









UN INSTANT PLUS TARD  
IL MODELAIT UNE FIGURINE  
DE NEIGE, COMME IL EN  
AVAIT VU CHEZ CERTAINES  
HORDES...

LA "MÈRE  
DES MÈRES"  
PROTÈGERA LE  
SOMMEIL DE  
RAHAN!



LE CIEL S'ÉTAIT  
OBSCURCI ET  
RAHAN DUT RANI-  
MER SON FEU...

RAHAN  
N'A JAMAIS  
CONNU TERRE  
PLUS ÉTRANGES  
QUE LE "FAYS-A-  
PEAU-BLANCHE"



IL S'ENDORMIT  
EN CONTEMPLANT  
LA "MÈRE DES  
MÈRES" DRESSÉE  
SUR SON PIEDES-  
TAL DE PIERRE.



TROIS CHOSES LE  
RÉVEILLÈRENT EN  
MÊME TEMPS...  
LE JOUR, LE FROID,  
ET LE BRUIT S'ÉLE-  
VANT À L'EXTÉRIEUR  
DE LA CAVERNE...

?!?!?



LE FEU S'ÉTAIT  
ÉTEINT DURANT  
LA NUIT ET LE  
FROID ÉTAIT  
INSUPPORTABLE...

C'EST  
UNE BÊTE QUI  
A FAIT CE BRUIT!  
UN AUTRE "BALOUA"  
À LA RECHERCHE  
D'UNE TANIÈRE?



APPREHENDANT L'IRRUPTION D'UN NOUVEAU OURS, RAHAN S'ELANCA VERS LA ROCHE OÙ IL AVAIT LAISSÉ SON COUTELAS.

AAAAH!



LA "MÈRE DES MÈRES" AVAIT DISPARU ET LE COUTELAS D'IVOIRE, AU CREUX DE LA ROCHE, ÉTAIT EMPRISONNÉ DANS UN BLOC DE GLACE!



RAHAN NE POUVAIL PAS SAVOIR QUE LA STATUETTE DE NEIGE, EN FONDANT, AVAIT REMPLI D'EAU LA CUVETTE DE PIERRE. ET QUE CETTE EAU, RECOUVRANT L'ARME, AVAIT GELÉ!



DÉSARMÉ, IL NE POUVAIL AFFRONTÉ LE "BALOUA" QUI VENAIT D'ENTRER... IL S'EMBUSQUA DANS L'OMBRE, OBSERVANT LA BÊTE ...



IL FAILLIT CRIER DE STUPEUR...

CE N'ÉTAIT PAS UN "BALOUA" QUI RAMPAIT VERS LES CENDRES DU FEU, MAIS UN HOMME COMME LUI!

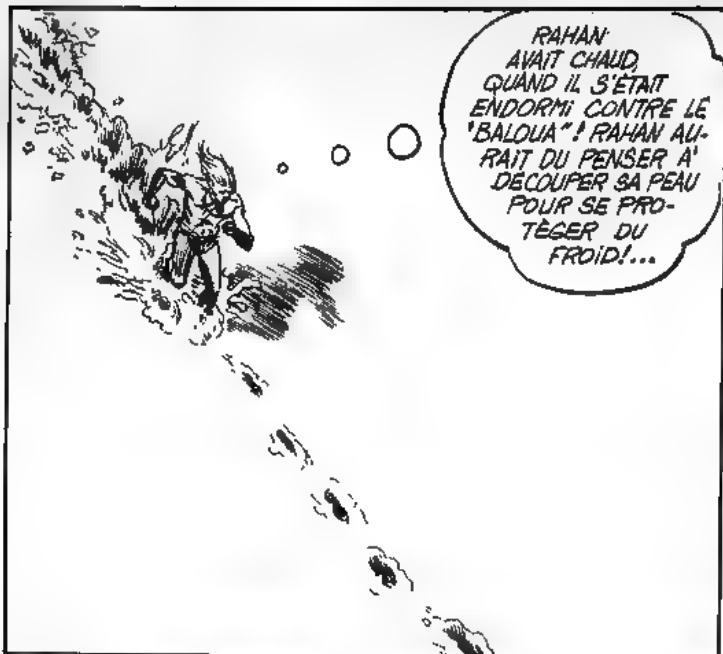
UN HOMME VÊTU D'UNE PEAU D'OURS!

?!?!?













RAHAN VENAIT  
D'APERCEVOIR  
LES TRONCS  
QU'IL AVAIT  
ABANDONNÉS LA  
VEILLE SUR LA  
COLLINE... UNE  
IDEE LUI VENAIT



... PUISQUE  
LE COUTELAS  
DE RAHAN A  
GLISSÉ SUR LA PEAU  
DU GRAND LAC, CES  
TRONCS Y GLIS-  
SERONT  
AUSSI!



RAAAHAAA!

UN INSTANT PLUS TARD  
IL POUSSAIT LES TRONCS  
SUR LA PENTE NEI-  
GEUSE ET BONDISSAIT  
SUR CE FRAGMENT DE RADEAU



CREUSANT UN  
SILLON LES  
TRONCS GLIS-  
SAIENT DE PLUS  
EN PLUS VITE  
SUR LA PENTE,  
VERS LE LAC...

HA HA HA!  
HA! HA!



RAHAN  
VA PLUS VITE  
QUE L'OISEAU!  
HA! HA!  
RAAAHAAA!

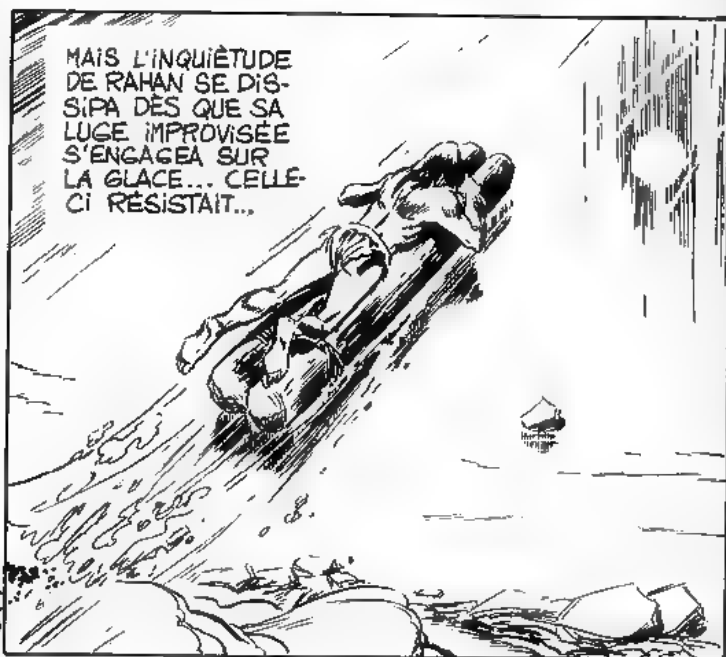
LE FILS DE CRAÛ RIAIT DANS  
L'ECUME DE NEIGE QUI LUI  
CINGLAIT LE VISAGE...



MODIFIANT LA COURSE DE SA "LUGE"  
AVEC LES MAINS ET LES PIEDS, IL  
PIQUAIT TOUT DROIT VERS LE LAC...



...LA  
CROUTE BLANCHE  
SE BRISERA PEUT-  
ÊTRE SOUS LES  
TRONCS COMME  
ELLE A CRAQUÉ  
SOUS RAHAN!?



MAIS L'INQUIÉTUDE  
DE RAHAN SE DIS-  
SIPA DÈS QUE SA  
LUGE IMPROVISÉE  
S'ENGAGEA SUR  
LA GLACE... CELLE-  
CI RÉSISTAIT...



À UNE ALLURE  
FOLLE LES  
TRONCS GLIS-  
SÈRENT VERS  
L'HOMME QUI  
FUYAIT...

"L'HOMME-  
NU" EST  
UN DÉMON!



**RAAAHAAA!**  
TU DEVRAS  
RENDRE SON  
BIEN À RAHAN!!

- CELUI-CI  
N'EUT PAS  
LE TEMPS DE SAUTER  
DE CÔTÉ... IL FUT  
EMPORTÉ SUR LES  
TRONCS QUI L'AVAIENT  
FAUCHÉ DANS LEUR  
COURSE !..





...ILS SE REDRESSAIENT  
POUR RETOMBER DE  
NOUVEAU, SOIT ENSEMBLE,  
SOIT L'UN APRÈS L'AUTRE!

HA! HA! HA!  
"L'HOMME-NU" A  
LES JAMBES BIEN  
MOLLES!

..ASSEZ SOLIDES POUR FAIRE CECI!

**VLOPP!**

ААААН!

HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA!

LEURS RIRES SE MELERENT. ILS  
AVAIENT COMPRIS LA STUPIDITE  
DE CET IMPOSSIBLE COMBAT...

SITU  
VEUX CONNAITRE  
LE SECRÉ DU FEU.  
RENDS A' RAHAN  
LA PEAU DU  
"BALOUA".

DEPUIS  
TOUJOURS MA  
HORDE ESPÈRE  
CONNAÎTRE CE  
SECRÉT...

TIENS, RAHAN!  
PRENDS ! TRAHAR  
TROUVERA VITE UNE  
AUTRE FOURRURE !

TRAHAR, DONT LE  
REGARD BRILLAIT  
DE JOIE, ABANDON-  
NA LA CHAÎNE TOISON.





PEU APRÈS RAHAN  
LUI ENSEIGNAIT LA  
MANIÈRE DE FROT-  
TER LES \*PIERRES-  
QUI-LANÇENT-DES-  
ÉTOILES\*.

RAHAN  
SAIT DONC  
TOUT ! RAHAN  
SERAIT-IL  
UN DIEU ?



NON, TRAHAR !  
IL IGNORAIT COMMENT  
SE PROTÉGER DU  
FROID COMME LE SAVENT  
LES TIENS ! COMME  
IL IGNORAIT  
CECI...



COMME IL APPROCHAIT LA  
TORCHE DE LA CUVETTE  
DE PIERRE, LA GLACE  
FONDAIT, LIBÉRANT LE  
COUTEAU D'IVOIRE !



RAHAN  
A APPRIS  
BIEN DES CHOSES  
DANS LE \*PAYS-A-  
PEAU-BLANCHE\*.  
MAIS IL N'AIME  
PAS CE  
PAYS !



LE FILS DE CRAO APPRIT ENCORE  
BIEN DES CHOSES DE LA HORDE DE  
TRAHAR ET LUI EN ENSEIGNA BEAU-  
COUP... MAIS L'ÉPAISSE FOURRURE  
LUI PESAIT ET IL AVAIT HÂTE DE  
RETROUVER LE SOLEIL...  
C'EST POURQUOI UN MATIN, ALORS  
QUE VOLTIGEAIENT LES \*MOUCHES\*  
DE NEIGE, IL QUITTA SANS REGRET  
CE PAYS OÙ \*CEUX-QUI-MARCHENT-  
DEBOUT\* RESSEMBLAIENT À DES  
\*BALOUAS\*...

**FIN** de l'épisode

# As-tu pensé toi aussi à devenir un Malabar ?

Connais-tu Malabar, le héros des décalcomanies que tu trouves à l'intérieur de tous les Malabar ?  
Si oui, bravo ! Tu es un champion.  
Si non, fais vite connaissance avec lui car il te propose dès aujourd'hui des "trucs" qui te permettent d'avoir son allure et sa force. Commence tout de suite à devenir, toi aussi, "Malabar"...



Malabar  
le champion  
des Malabars

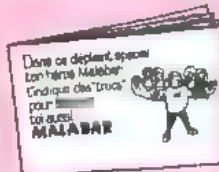


## ... en profitant de ses 5 offres extraordinaires !

date limite des commandes : 31 Mars 1970

### 1° LA POCHETTE "MALABAR"

Dedans tu trouveras des "tuyaux" signés Malabar et tu pourras collectionner tes décalcomanies. Pour recevoir cette pochette, renvoie le bon ci-contre, avec 10 emballages Malabar et 2 F 70 en timbres, à Malabar, Teen Service - (78) Bullion.



Malabar, envoie-moi vite ta pochette

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Age .....

ci-joint ☐ 2 F 70 en timbres et 10 emballages.  
☐ 5 F en timbres (sans emballage).

### 2° LE POSTER-AFFICHE MALABAR

Tu peux recevoir à ton domicile le poster-affiche de Malabar en couleurs, à mettre dans ta chambre, en découpant le bon ci-contre et en le renvoyant, avec 20 emballages Malabar et 4 F, à Malabar, Teen Service - (78) Bullion.



BON DE COMMANDE du poster-affiche

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Age .....

ci-joint 20 emballages et 4 F ou 6 F sans emballage par chèque bancaire, ou mandat lettre, ou chèque postal (3 volets CCP 2365.48 Paris) à l'ordre de Teen Service.

### 3° LE JEU DES MALABALLES

Spécialement créé pour les malabars, il comporte une astuce sensationnelle pour épater les copains. Tu recevras les 2 balles sous sachet avec la règle du jeu en renvoyant le bon ci-contre, avec 25 emballages Malabar et 7 F, à Malabar, Teen Service - (78) Bullion.



BON DE COMMANDE du "Jeu des Malaballes"

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Age .....

ci-joint 25 emballages et 7 F ou 10 F sans emballage par chèque bancaire, ou mandat lettre, ou chèque postal (3 volets CCP 2365.48 Paris) à l'ordre de Teen Service.

### 4° LE MAILLOT T. SHIRT MALABAR

A porter pour faire savoir aux copains que tu fais partie des Malabar. Ce maillot T. Shirt coton est garanti "grand teint". Pour l'obtenir, découpe le bon ci-contre et renvoie-le, avec 30 emballages Malabar et 9 F, à Malabar, Teen Service - (78) Bullion.



BON DE COMMANDE du maillot T. Shirt

Nom ..... Prénom .....

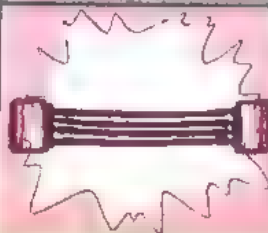
Adresse .....

..... Age : moins de 10 ans / plus de 10 ans (entourez votre âge d'un cercle).

ci-joint 30 emballages et 9 F ou 12 F sans emballage par chèque bancaire, ou mandat lettre, ou chèque postal (3 volets CCP 2365.48 Paris) à l'ordre de Teen Service.

### 5° LE MINI-EXTENSEUR "M"

Si tu veux avoir la force de Malabar, il te faut absolument un appareil d'entraînement. Le mini-Extenseur "M" fera de toi un malabar. Pour l'obtenir, renvoie le bon ci-contre, avec 35 emballages Malabar et 12 F, à Malabar, Teen Service - (78) Bullion.



BON DE COMMANDE du mini-Extenseur "M"

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

..... Age .....

ci-joint 35 emballages et 12 F ou 15 F sans emballage par chèque bancaire, ou mandat lettre, ou chèque postal (3 volets CCP 2365.48 Paris) à l'ordre de Teen Service.



# LES RIGOLUS ET LES TRISTUS

PAR CÉZARD

NOUS SAVONS QU'IL FAUDRAIT VOYAGER DANS LE COSMOS PENDANT PLUSIEURS MILLIONS D'ANNÉES POUR ATTEINDRE LA PLANÈTE RIGOLUS-TRISTUS (3 JOURS DE MOINS EN PARTANT DE LA LUNE)... ET NOUS SAVONS AUSSI QUE CETTE PLANÈTE EST HABITÉE PAR DEUX PEUPLES DIFFÉRENTS...

LES RIGOLUS  
QUI RIGOLENT  
TOUJOURS...

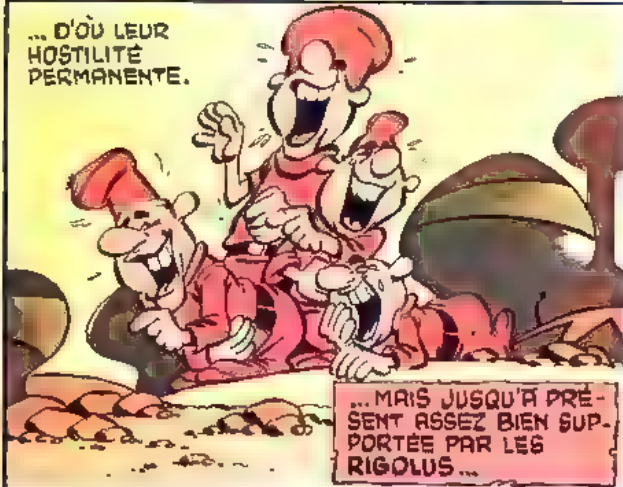


ET LES TRISTUS  
QUI VOUDRAIENT  
EMPECHER LES  
RIGOLUS DE RI-  
GOLER...



## DÉPLORUS AUX ARRÊTS

... D'OÙ LEUR  
HOSTILITÉ  
PERMANENTE.



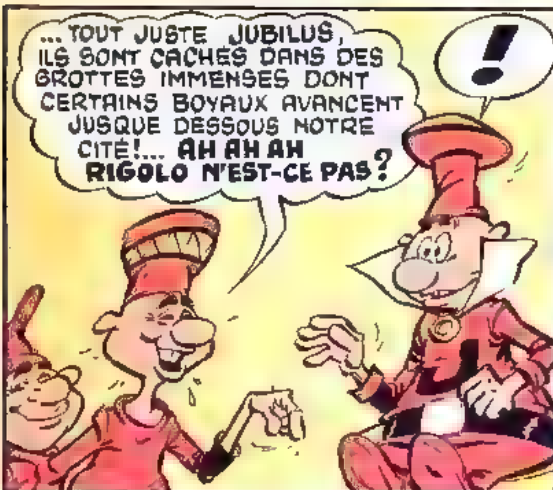
... MAIS JUSQU'À PRÉ-  
SENT ASSEZ BIEN SUP-  
PORTÉE PAR LES  
RIGOLUS...

... SURTOUT DEPUIS QU'ON  
CONNAISSAIT DE NOU-  
VEAU LE REPAIRE DES  
MÉCHANTS TRISTUS...



ALORS! COMME CELA  
FENLAPIPUS... ILS SONT...

... TOUT JUSTE JUBILUS,  
ILS SONT CACHÉS DANS DES  
GROTTES IMMENSES DONT  
CERTAINS BOYAUX AVANCENT  
JUSQUE DESSOUS NOTRE  
CITÉ!... AH AH AH  
RIGOLO N'EST-CE PAS?



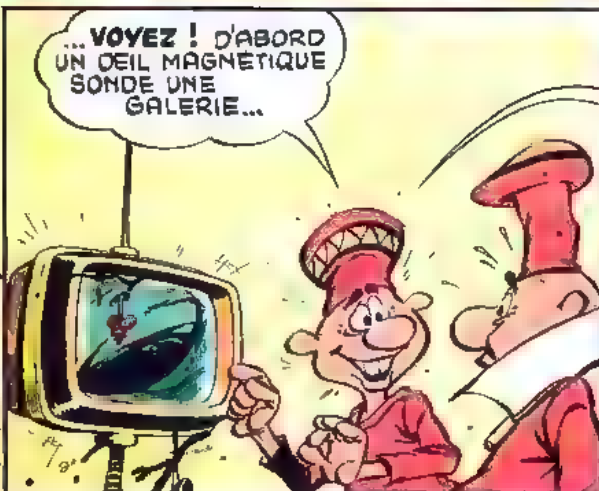
RIGOLO... RIGOLO, SOIT!  
CELA PEUT POUR-  
TANT ÊTRE  
DANGEREUX,  
NON?...



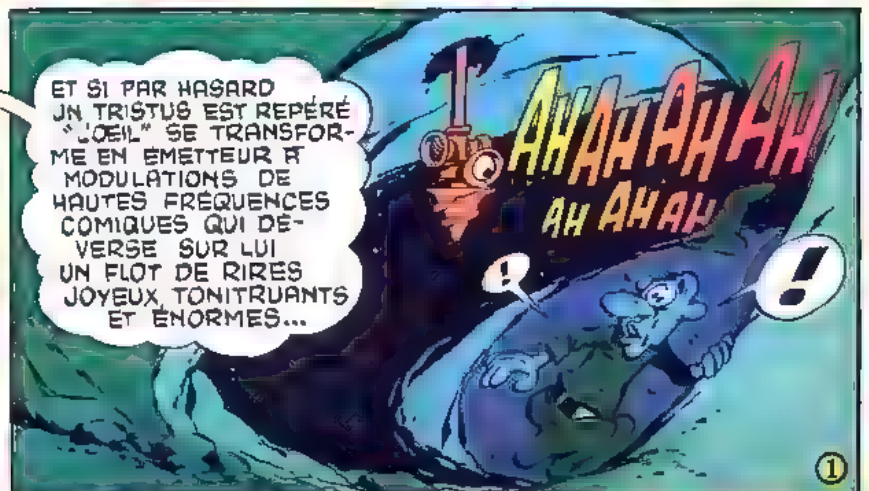
NE VOUS INQUIÉTEZ PAS, CHEF!  
NOTRE SAVANT PETIMALINUS A DÉJÀ  
PRÉVU UNE SORTE DE GADGET  
AMUSANT POUR PARER À TOUTES  
ÉVENTUALITÉS...



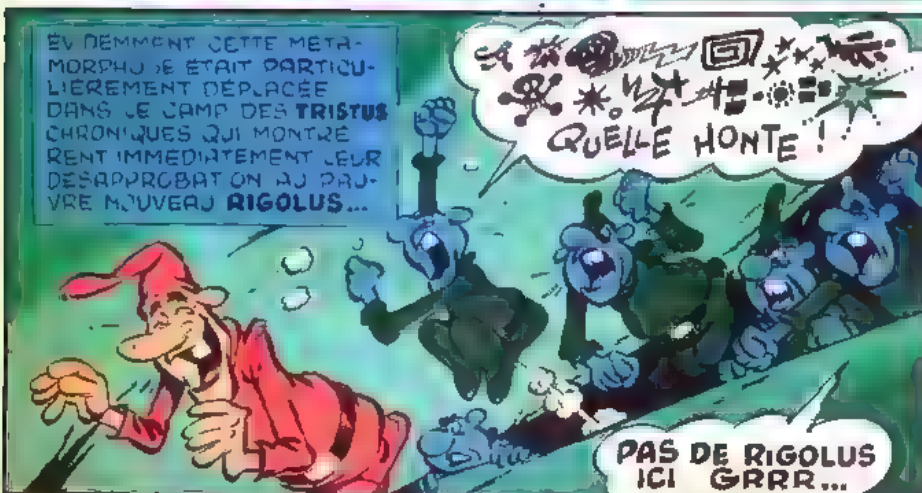
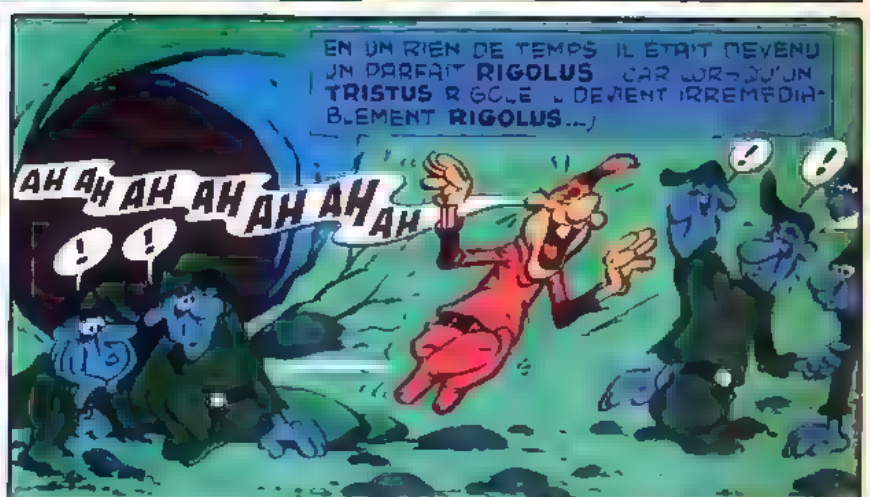
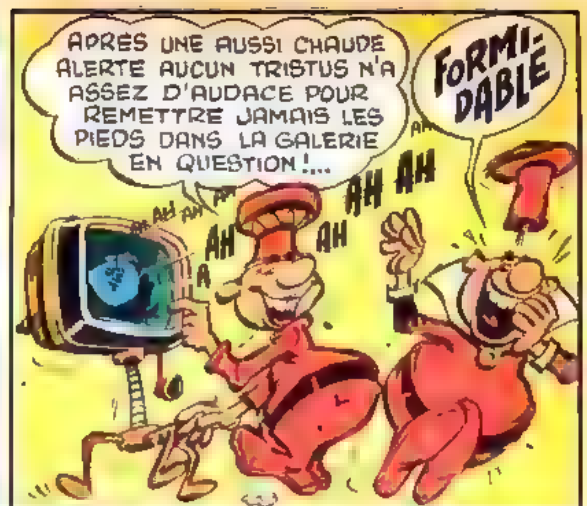
... VOYEZ! D'ABORD  
UN ŒIL MAGNÉTIQUE  
SONDE UNE  
GALERIE...



ET SI PAR HASARD  
UN TRISTUS EST REPÉRÉ  
"L'ŒIL" SE TRANSFOR-  
ME EN ÉMETTEUR À  
MODULATIONS DE  
HAUTES FRÉQUENCES  
COMIQUES QUI DÉ-  
VERSE SUR LUI  
UN FLOT DE RIRES  
JOYEUX, TONITRUANTS  
ET ÉNORMES...









ON DEVINE QU'APRÈS CE RÉ-  
GIME LE **RIGOLUS** REDEVINT  
RAPIDEMENT **TRISTUS**... CAR  
UN **RIGOLUS** QUI NE RIGOLE  
PAS NE DEMEURE PAS LONG-  
TEMPS **RIGOLUS**...

BEN QUOI ! EN VOILÀ DES FAÇONS  
DE TRAITER UN DES SIENS !...

NE POUVANT NÉGLIGER, CES DANGERS LES TRISTUS SE TROUVAIENT DE PLUS EN PLUS À L'ÉTROIT DANS LEUR IMMENSE GROTTE...

OU VAS-TU MELANCOLUS ?

PAR LÀ... DANS LE NOIR POUR PLEURER SUR MA TRISTESSE !

PAR LÀ...  
DANS LE  
NOIR POUR  
PLEURER  
SUR MA  
TRISTESSE!

ÉCOUTEZ CELA...  
QUEL AS CET ARTISTE  
... PERSONNE NE RI-  
GOLE AVEC PLUS  
D'EXPRESSION!...

TU M'EN TIRERAS UNE BOBINE POUR MES LONGUES SOIRÉES D'HIVER

NOUS ALLONS DESCENDRE  
"LA SONDÉ" DANS CE SECTEUR...

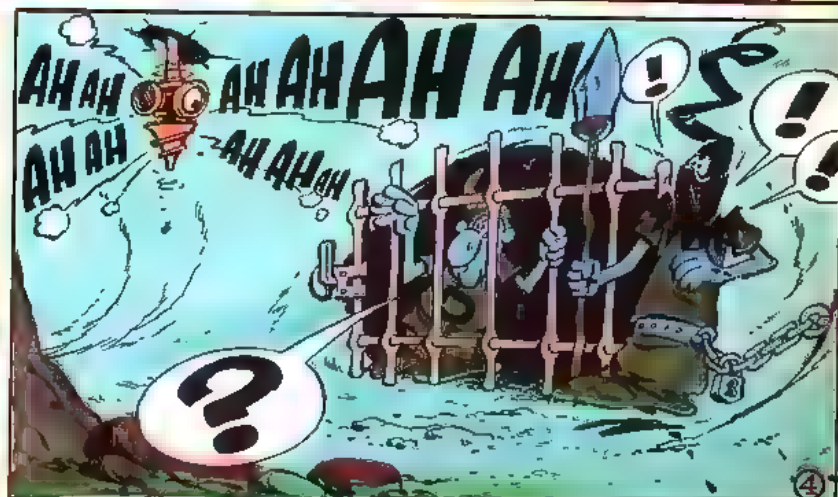
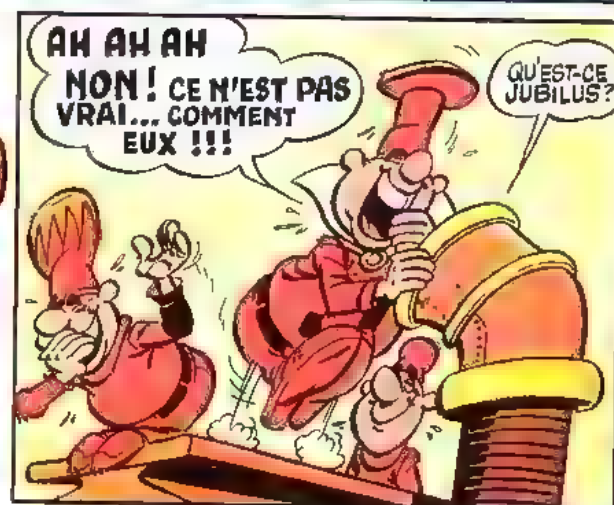
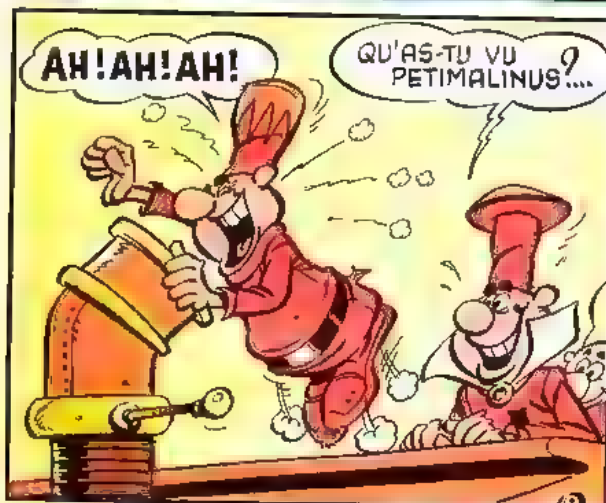
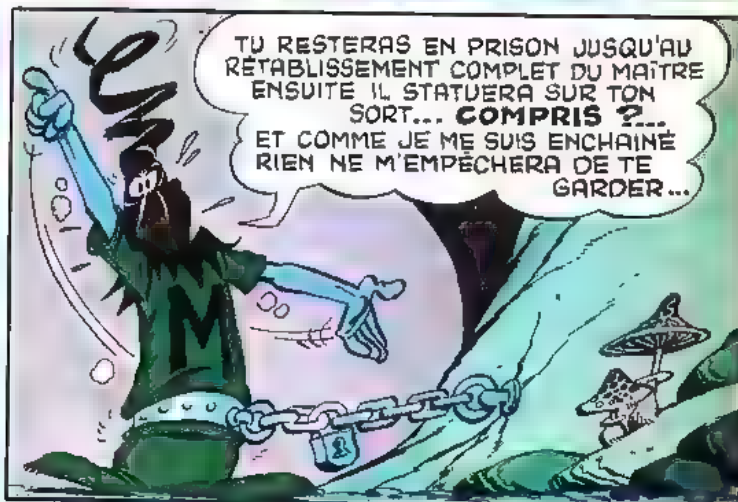
DETECTEUR DE  
GALERIES TRISTES

ON COMPREND MAL DANS CES  
CONDITIONS COMMENT LES  
**TRISTUS** POURCHASSÉS DE  
TOUTES PARTS PERSISTAIENT  
À DEMEURER DANS CES GROTTES...

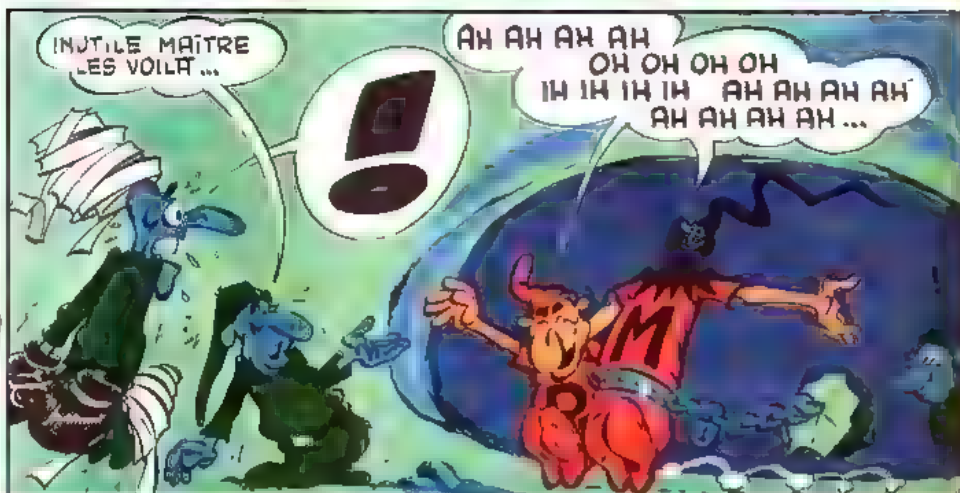
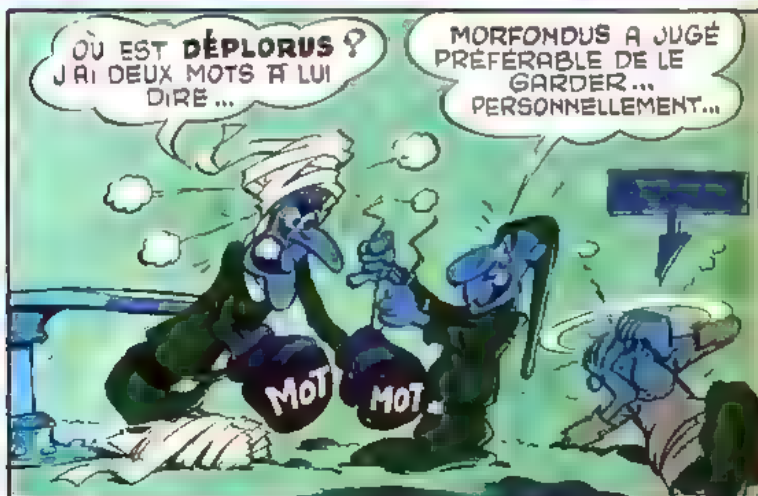
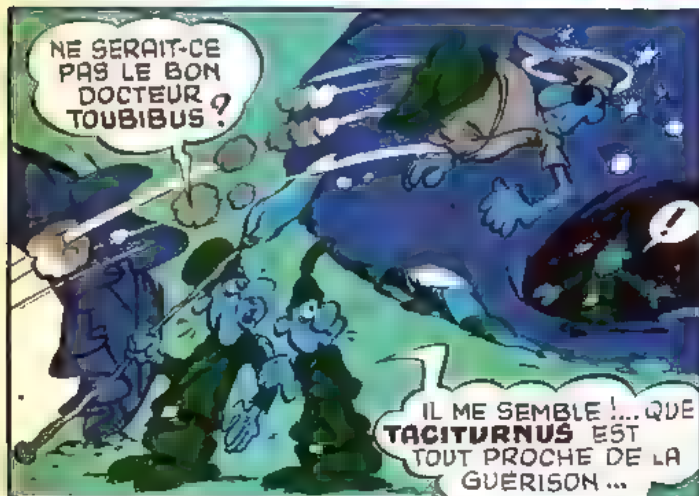
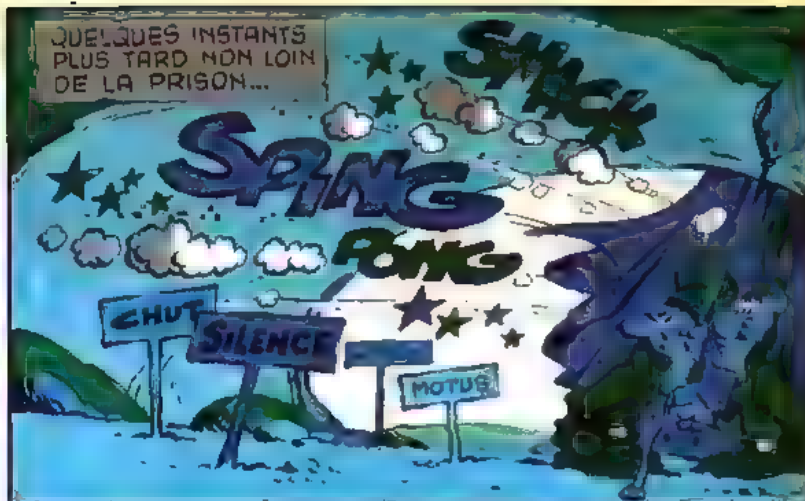


**Ouais! Hein...c'est triste**

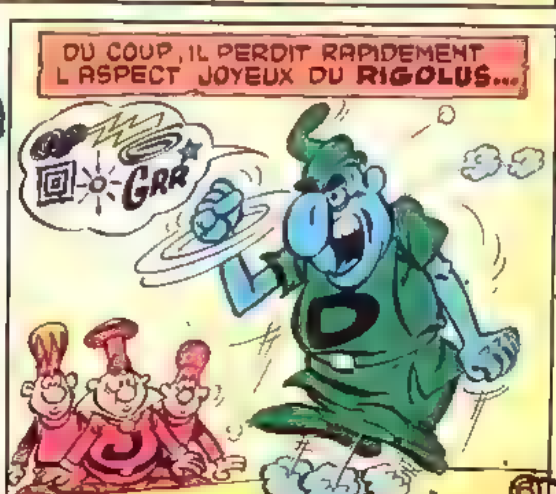
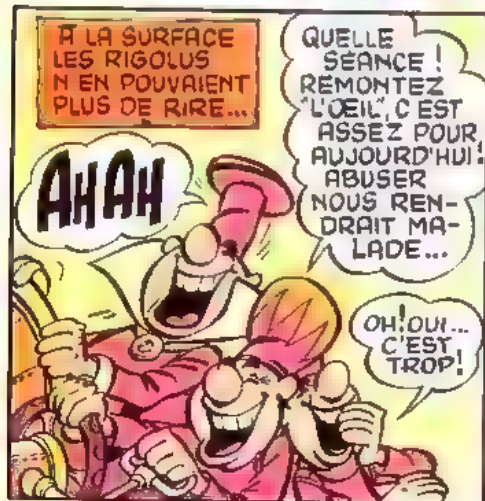




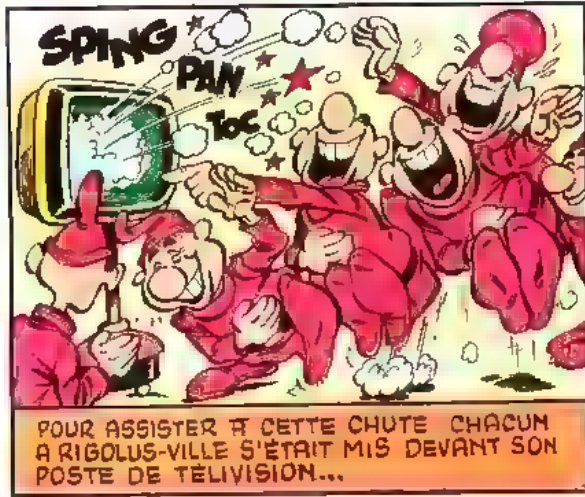
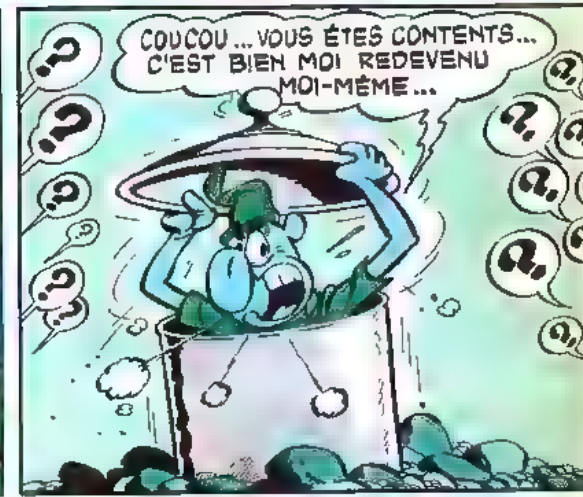
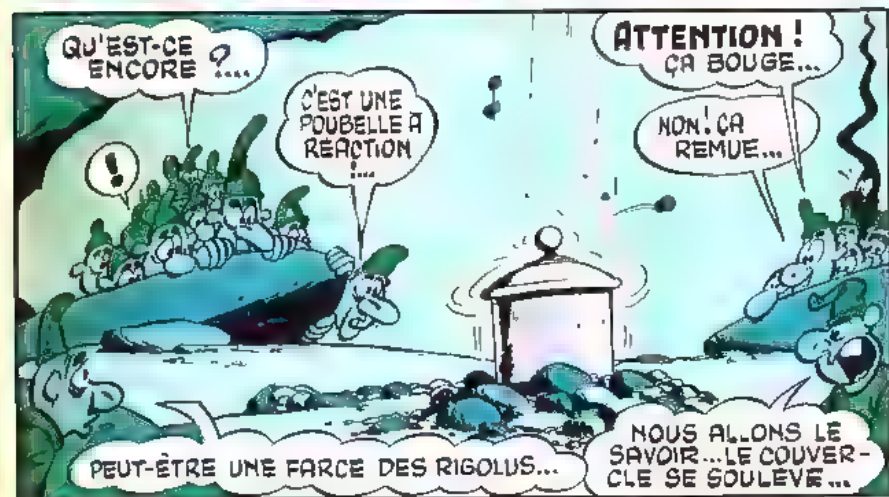
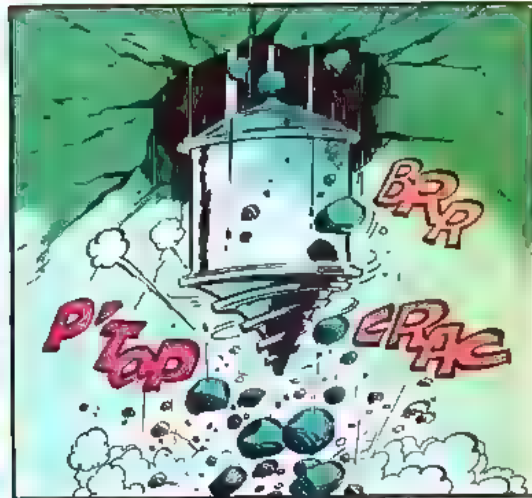








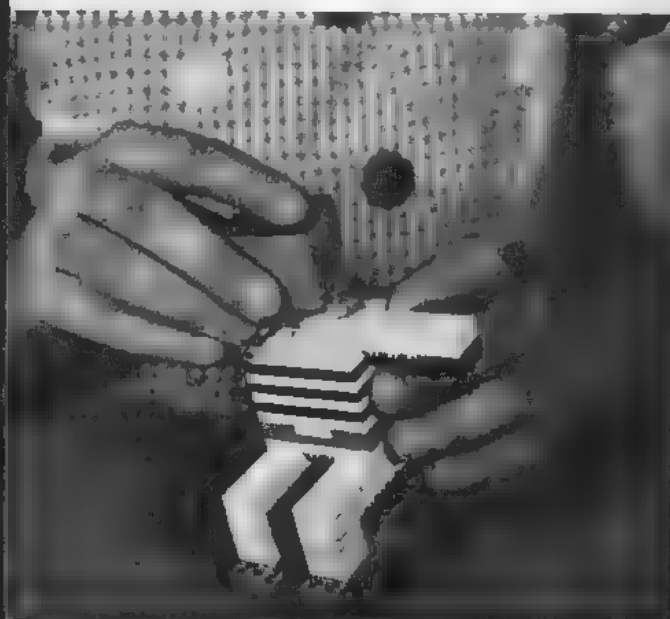






# NOGI

**Nogi** est un jeu d'assemblage de conception unique : ses éléments de plastique multicolore s'emboîtent sous tous les angles. Ainsi, tous les types de construction sont possibles : selon ton inspiration, tu monteras une église romane avec ses arcs de voûte et ses escaliers, un robot, un moulin à café, une mosaïque multicolore... ou un contre-torpilleur ! **Nogi**, à partir de 6,50 F env.



**L'UN DES 4 000 JOUETS  
A GAGNER  
à la 2<sup>e</sup> tombola de Noël  
des Jouets Rationnels**

L.Bea 122

Tout le monde a sa chance à la 2<sup>e</sup> tombola de Noël des Jouets Rationnels, dotée de 4000 prix d'une valeur de 50 F.

Tu trouveras la carte de participation gratuite et le merveilleux catalogue de Noël, en couleurs, chez les détaillants JR ... Bonne chance !



le monde des jouets  
les jouets du monde

**JR**  
jouets rationnels

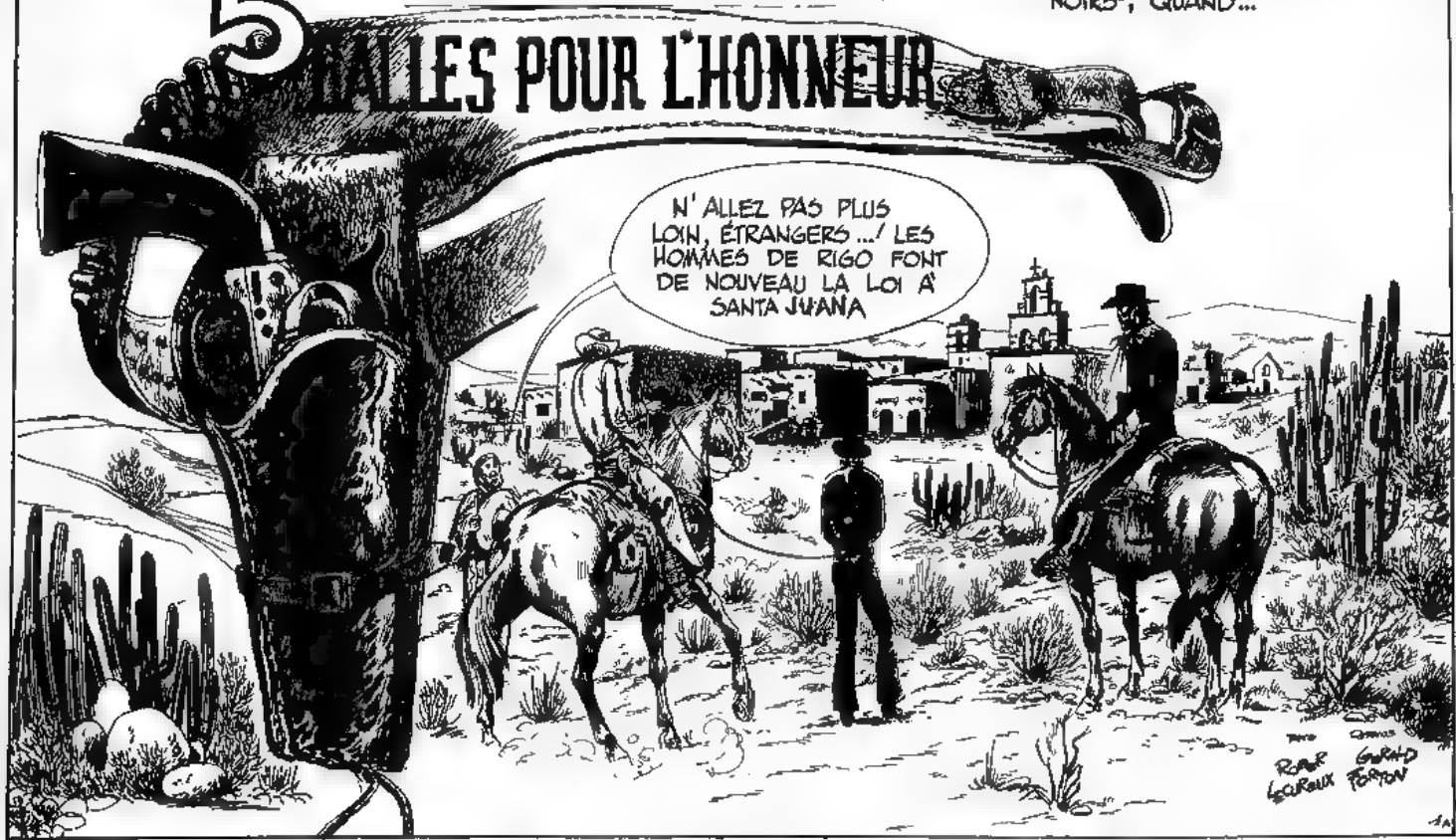


# TEDDY TED

5

## DALLER POUR L'HONNEUR

APRÈS AVOIR RESTITUÉ LE TRÉSOR  
AUX PAYSANS DE SANTA JUANA,  
TEDDY TED ET L'APACHE Y  
RAMENAIENT LE CHEF DES 'GANTS  
NOIRS', QUAND...



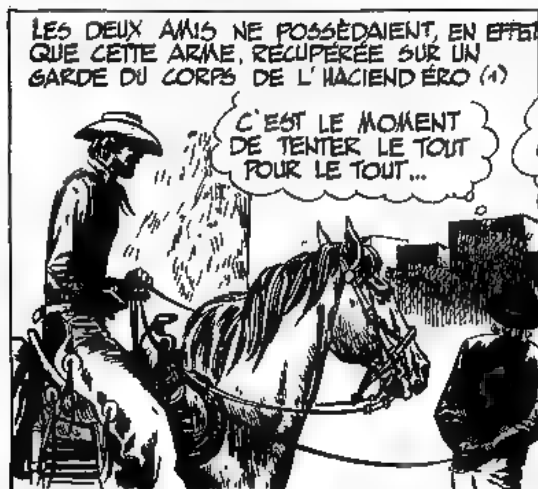
RAÏ  
LEORAUX  
GUYARD  
FORTON



ICI ET LÀ, DANS SANTA JUANA,  
CRÉPITAIENT DES COUPS DE FEU !



TOUS LES COMPLICES DE RIGO SONT LÀ, L'APACHE ! ET NOUS N'AVONS QUE CINQ CARTOUCHES..!



LES DEUX AMIS NE POSSÉDAIENT, EN EFFET, QUE CETTE ARME, RECUPÉRÉE SUR UN GARDE DU CORPS DE L'HACIENDERO (1)

C'EST LE MOMENT DE TENTER LE TOUT POUR LE TOUT...



DEPUIS SA CAPTURE, RIGO GUETTAIT UNE OCCASION...

EN ME LIGOTANT OÙ LES POIGNETS LES IMBÉCILES N'ONT PAS SONGÉ À MA MAIN ARTIFICIELLE!



LE SYSTÈME DE FIXATION DISCRÈTEMENT MANŒUVRE, LA MAIN DE PLÂTRE SE DÉTACHA SOUDAIN...



... ET LE GREDDIN, LIBÉRÉ, SE RUA VERS LES MASURES...

QUE DITES-VOUS DE CE PETIT TOUR DE MAGIE, COW-BOYS? HA/HA/HA!...



METTANT À PROFIT L'HÉSITATION DE TEDDY QUI FIXAIT, STUPÉFAIT, LA MAIN GANTÉE DE NOIR TOMBÉE À TERRE, IL DISPARUT DANS UNE RUELLÉ...



NOUS AVONS ÉTÉ STUPIDES, L'APACHE... NOUS AURIONS DU PENSER À CETTE FAUSSE MAIN...

OUI!



...TOUT CE QUE NOUS AVONS FAIT DEPUIS DES SEMAINES A ÉTÉ INUTILE ! LES GANTS NOIRS ONT RECUPÉRÉ À LA FOIS LE TRÉSOR ET LEUR CHEF...

(1) VOIR ÉPISODE PRÉCÉDENT - MF 12-11.

















.. DÉTROMPEZ-VOUS COW-BOY !  
BIEN QU'ORGANISÉS NOUS AURIONS  
ÉTÉ INCAPABLES D'ÉCRASER LES  
GANTS NOIRS DANS LEUR  
HACIENDA - FORTERESSE...



.. ET NOUS ATTENDIONS  
L'OCCASION OU ILS SE RASSEM-  
BLERAIENT TOUS À SANTA-JUANA..  
LE "TRÉSOR" NOUS A DONNÉ  
CETTE OCCASION...



.. EN VOULANT LE REPRENDRE CES  
BANDITS SONT TOMBÉS DANS NOTRE  
PIÈGE.. VOUS AVEZ DONC JOUÉ UN  
RÔLE PLUS IMPORTANT QUE VOUS  
L'IMAGINEZ, ÉTRANGERS..



TEDDY ET L'APACHE RECONNURENT CES "MITRAILLEURS"  
CES HOMMES NOUS ONT  
PRIS À PARTIE, IL Y A  
QUELQUE TEMPS...



JE LE SAIS, COW-BOY !  
C'ÉTAIT UNE MÉPRISE...  
VOUS AVIEZ LE TORT DE  
PORTER CE "GANT NOIR"  
QUE NOUS HAÏSSONS !..







CE DÉPART DE L'APACHE  
N'ÉTONNA PAS LE COW-BOY...  
IL ÉTAIT BIEN DANS LA  
MANIÈRE DE CET HOMME...

BONNE CHANCE  
L'APACHE...

PEU APRÈS...

...VOTRE AMI EST PARTI  
À L'AUBE VERS LE SUD...  
VOUS ALLEZ LE  
REJOINDRE ?

NON,  
PANCHO.

...L'APACHE SE FERAIT TUER POUR  
MOI... C'EST MON MEILLEUR AMI, MAIS  
C'EST AUSSI L'HOMME LE PLUS INDE-  
PENDANT LE PLUS "SAUVAGE" QUE JE  
CONNAISSE... ON N'IMPOSE PAS SA  
PRÉSENCE À L'APACHE...

LES VIVATS SALLIÈRENT LONGTEMPS  
LE COW-BOY... MAIS IL NE LES  
ENTENDAIT PAS...

OUI, L'APACHE  
OUI... NOS PIÈCES  
SE CROISERONT  
DE NOUVEAU  
UN JOUR...

COMME TEDDY SENTAIT L'ÉMOTION  
LE GAGNER IL DIRIGEA SES PENSÉES  
VERS D'AUTRES CIEUX, D'AUTRES  
HOMMES...

VERS LE JEUNE BRONXY ET LE JOYEUX SANCHE  
QUI DEVAIENT ATTENDRE SON RETOUR AU  
TRIANGLE 1...

VERS LE SHERIF OLD PECOS ET VERS DOC HOLWAYS,  
QU'IL AVAIT LAISSÉS À TOMBSTONE QUELQUES  
SEMAINES PLUS TÔT...

ET C'EST PRESQUE JOYEUSEMENT QU'IL  
ÉPERONNA SA MONTURE, PIQUANT  
DROIT VERS LE NORD...

EN AVANT, STORMY...  
D'AUTRES AMIS NOUS  
ATTENDENT, LÀ-HAUT...

OUI, D'AUTRES AMIS... L'ATTEN-  
DAIENT... D'AUTRES AVENTURES  
AUSSI...

FIN DE L'ÉPISODE



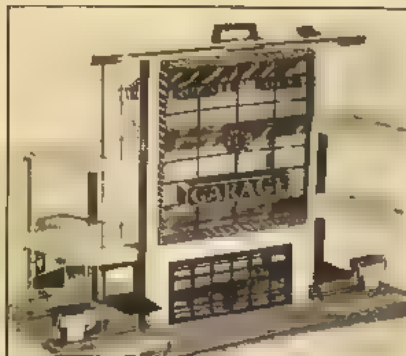


# journal des JEUX

Courage Hercule  
encore 10 pages  
à parcourir!



**AU JEU-CONCOURS  
PRIMÉ de la page 52**  
vous pouvez gagner 250 F  
et ces deux magnifiques  
jouets offerts par FRANCE-  
JOUETS.



## VIVE LA MARIÉE !

Tout n'est pas normal à cette cérémonie  
de mariage. Voici un bon prétexte pour  
jouer au jeu des bulles de la page 55.

### IL A GAGNÉ !

C'est **CHRISTIAN FARETTI**

qui gagne les 250 F et le vélomoteur du Jeu-Concours primé n° 1 271.

Voici ce qu'il fallait trouver :

1. Schweitzer. — 2. Ingres — 3. Louis XVI. — 4. Néron. — 5. Rousseau. — 6. Zola  
— 7. Cooteau. — 8. Hugo. — 9. Salvador. — 10. Saint-Exupéry. — 11. Hemingway. —  
12. J. Marais

Et voici la liste du jury :

PHOTOGRAPHIE — PEINTURE — PECHE — PETANQUE — POESIE — VIOLON — ECRIVAIN — SERRURERIE — ORGUE — POLITIQUE.





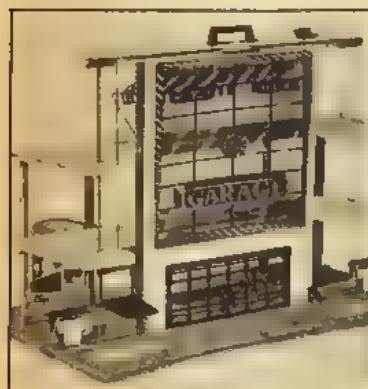
# Cette semaine, un JEU-CONCOURS

## Gagnez 250 F et ces deux jouets

*offerts par France-Jouets*

### grâce à ce Rallye-Auto

UN GARAGE PLIANT



UN DING-BALL



*Découper suivant le pointillé*

#### BULLETIN-RÉPONSE

NOM ..... PRENOM ..... AGE .....

RUE ..... N° .....

VILLE ..... DEPARTEMENT .....

Les voitures arriveront au but dans l'ordre suivant : (Indiquez en face de chaque place, la lettre correspondant à chaque voiture.)

Voici mon classement par ordre de préférence, des douze voitures. (Indiquer la lettre correspondante)

1 <sup>re</sup> .....	1 <sup>re</sup> .....
2 <sup>e</sup> .....	2 <sup>e</sup> .....
3 <sup>e</sup> .....	3 <sup>e</sup> .....
4 <sup>e</sup> .....	4 <sup>e</sup> .....
5 <sup>e</sup> .....	5 <sup>e</sup> .....
6 <sup>e</sup> .....	6 <sup>e</sup> .....
7 <sup>e</sup> .....	7 <sup>e</sup> .....
8 <sup>e</sup> .....	8 <sup>e</sup> .....
9 <sup>e</sup> .....	9 <sup>e</sup> .....
10 <sup>e</sup> .....	10 <sup>e</sup> .....
11 <sup>e</sup> .....	11 <sup>e</sup> .....
12 <sup>e</sup> .....	12 <sup>e</sup> .....

Les douze voitures qui entourent ce labyrinthe participent à un rallye. Elles doivent arriver au centre qui est le « but ».

Les voitures doivent toutes avancer à la même vitesse, mais les chemins qu'elles ont à parcourir sont de diverses longueurs.

Celle qui a le plus court chemin à parcourir arrivera donc la première et celle qui a le plus long chemin sera évidemment la dernière.

Classez tout d'abord dans le bulletin-réponse, les voitures par ordre d'arrivée en utilisant les lettres qui les désignent.

Toutes ces voitures sont différentes, il y a, vous le voyez, une petite « mini », un cabriolet de sport, une jeep tout terrain, un coupé, une conduite intérieure avec sa remorque, une voiture de rallye, une limousine, une grosse américaine, une voiture amphibie, etc. Classez les voitures par ordre de préférence. Vous mettrez en tête de liste celle que vous préféreriez posséder (plus tard).

#### ATTENTION :

**avant de commencer,  
lisez attentivement le  
REGLEMENT**

Le gagnant sera celui qui, ayant trouvé les bonnes réponses aura fourni une liste de préférences semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX.

S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager.

Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ».

Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et vos réponses (tout cela en majuscules).

Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIME DE « PIF » N° 1277  
B. P. PARIS 90-10

il devra être posté au plus tard le mardi 25 novembre à minuit, le cachet de la poste faisant foi

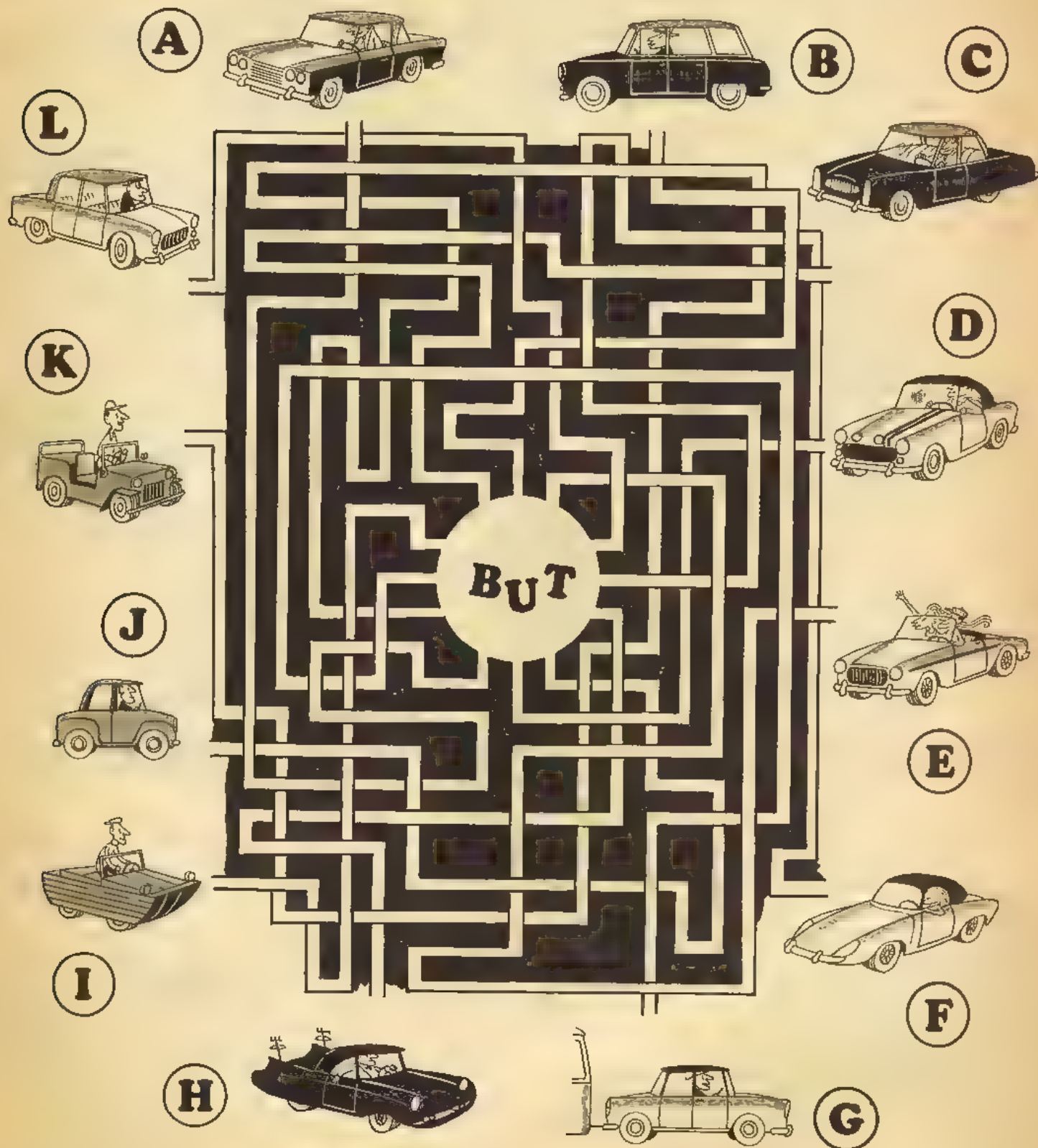
La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1283

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsouris, ainsi que leur famille ne peuvent participer à ce concours.

Ne peuvent participer à ce jeu-concours que les lecteurs résidant en France, en Belgique ou en Algérie

# PRIMÉ "pas comme les autres"...



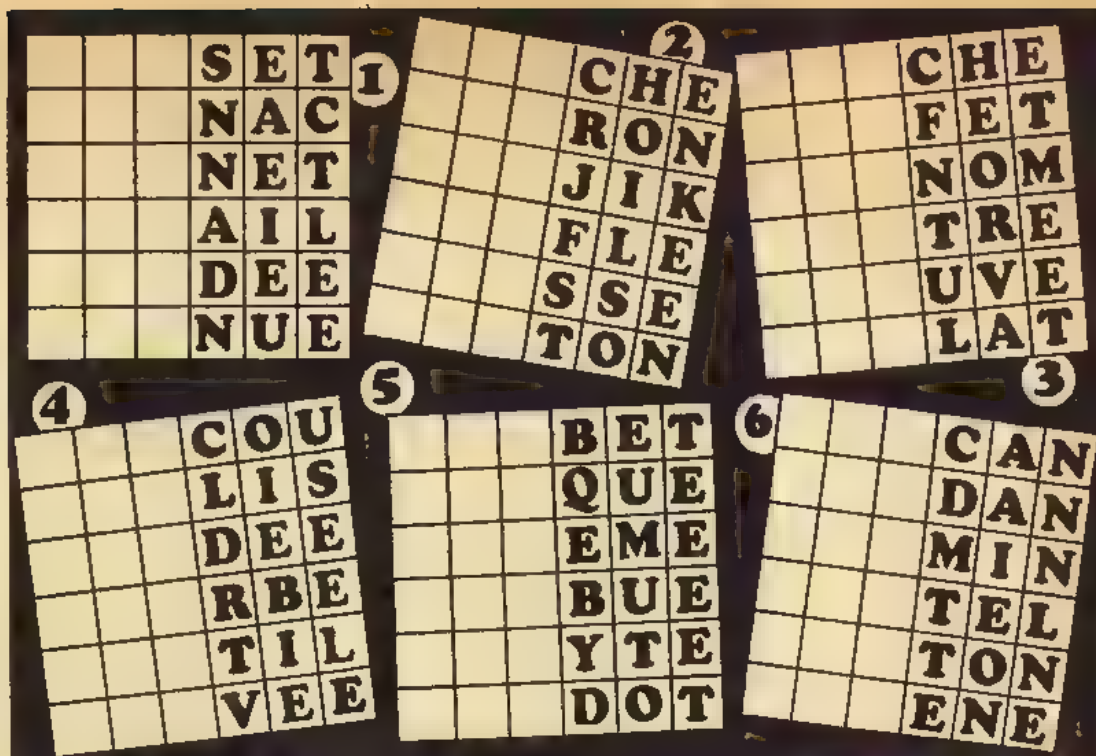


# Jouons à DEMI- MOTS

Voici six groupes de six mots de six lettres.

Mais les mots sont incomplets. Je ne vous en donne que les trois dernières lettres.

Pouvez-vous trouver tous ces mots sachant que les trois lettres qui manquent sont toujours les mêmes pour les six mots d'un même groupe.



**CE QUE  
PARLER  
VEUT DIRE**

Vous connaissez tous ces locutions. Mais, que veulent-elles dire ? Trouvez la bonne définition parmi les trois proposées.

## 1. A TOUT BOUT DE CHAMP

- A) A chaque limite de terrain qui vous appartient.
- B) A la fin d'une chanson.
- C) A chaque instant, à tout propos.



## 2. C'EST LA BOUTEILLE A L'ENCRE

- A) C'est embrouillé et obscur.
- B) C'est une bouteille noire et poussiéreuse.
- C) C'est la bouteille de réserve d'encre



## 3. IL EST TOUJOURS SUR LA BRECHE

- A) Il est dans un état de lutte constante
- B) Il se promène toujours sur la crête de la falaise
- C) Il fouille un mystérieux souterrain.



# Collez vos amis

**... Nous allons voir si vous êtes malin!...**

Voici quelques questions astucieuses faites pour vous coller (peut-être) ! et pour que vous colliez vos amis.

1. Comment un homme appelle-t-il la personne qui est la belle-mère de la sœur de sa fille ?
2. Une brique = 1 kilo + une demi-brique. Quel est le poids d'une brique ?
3. Un bateau file à 20 km à l'heure. Quel temps mettra-t-il pour traverser un isthme de 2 km de large ?
4. Quel mal n'attrape-t-on jamais sur cette terre ?
5. Citez une table qui n'a pas de pieds ?

Solutions en dernière page du Journal des Jeux.

# le jeu

## des bulles

PAR  
ROGER  
DAL

### Vive la mariée!

Le cortège de mariage sort de la mairie. Chacun accourt pour les voir... Les paroles les plus diverses s'échangent autour et alentour.

Ces paroles, notre ami GRING les a relevées mais dans l'enthousiasme, il a mélangé quelque peu les bulles.

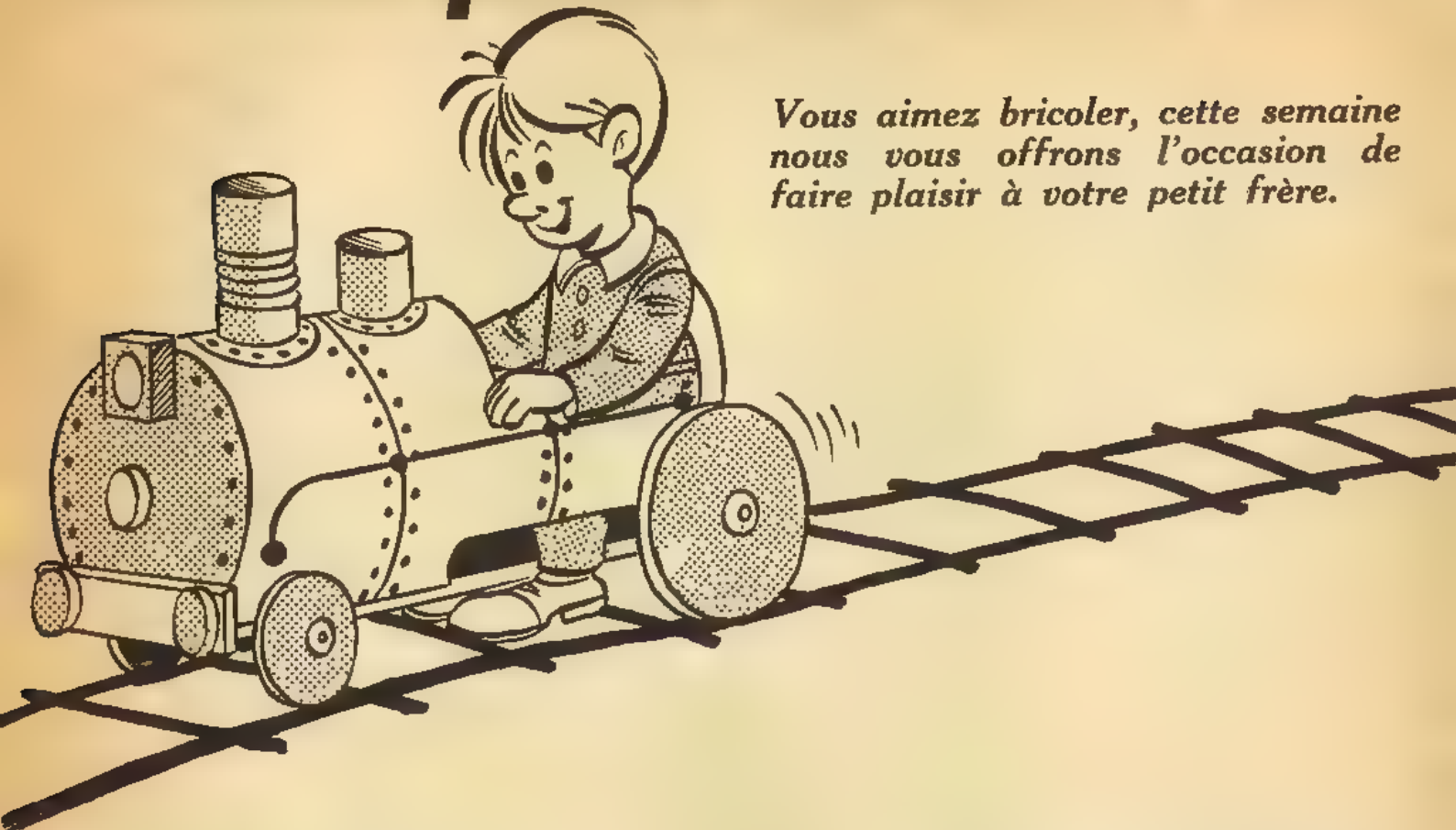
Rendez donc à chacun, la phrase qui lui appartient...





# Fabriquez-lui cette

*Vous aimez bricoler, cette semaine nous vous offrons l'occasion de faire plaisir à votre petit frère.*



## Les lecteurs nous racontent "les meilleures"



Chaque semaine, les lecteurs nous envoient leurs blagues, leurs charades, leurs devinettes, etc., et chaque semaine, nous publions les meilleures. De plus « la meilleure des meilleures » sélectionnée par notre ami Roger Dal, est récompensée par un superbe cadeau.

**Patrick DELAHAYE, de PUGET-THENIERS nous raconte cette bonne histoire :**

« Un Industriel réputé pour son avarice, fait venir un de ses employés et lui dit : « Pour vous récompenser de votre bon travail, voici un chèque de mille francs ! » Sur quoi l'industriel ajoute : « Et si vous continuez à travailler comme vous le faites en ce moment, il est possible que d'ici cinq ou six ans, je vous le signe !... »



**Jaques SEGHERS, à 14-BRUXELLES, nous a envoyé cette devinette :**

Plus je suis chaud et plus je suis frais ! Qui suis-je ?  
Réponse : le PAIN.

**Roger DAL a choisi Yves ORTIS, de NICE**

pour cette définition de l'eau. Gageons qu'elle ne passera pas dans le dictionnaire de l'Académie française ! Toujours est-il que Yves gagne un magnifique cadeau.

« Une eau potable est une eau que l'on peut mettre dans les pots. »

**Paul DELNOY, à ANDERLECHT BRUXELLES, nous pose cette charade :**

Mon premier a des poils,  
Mon second a des plumes,  
Mon tout n'a ni poils ni plumes.  
Réponse : asonp (Cert - Paon).

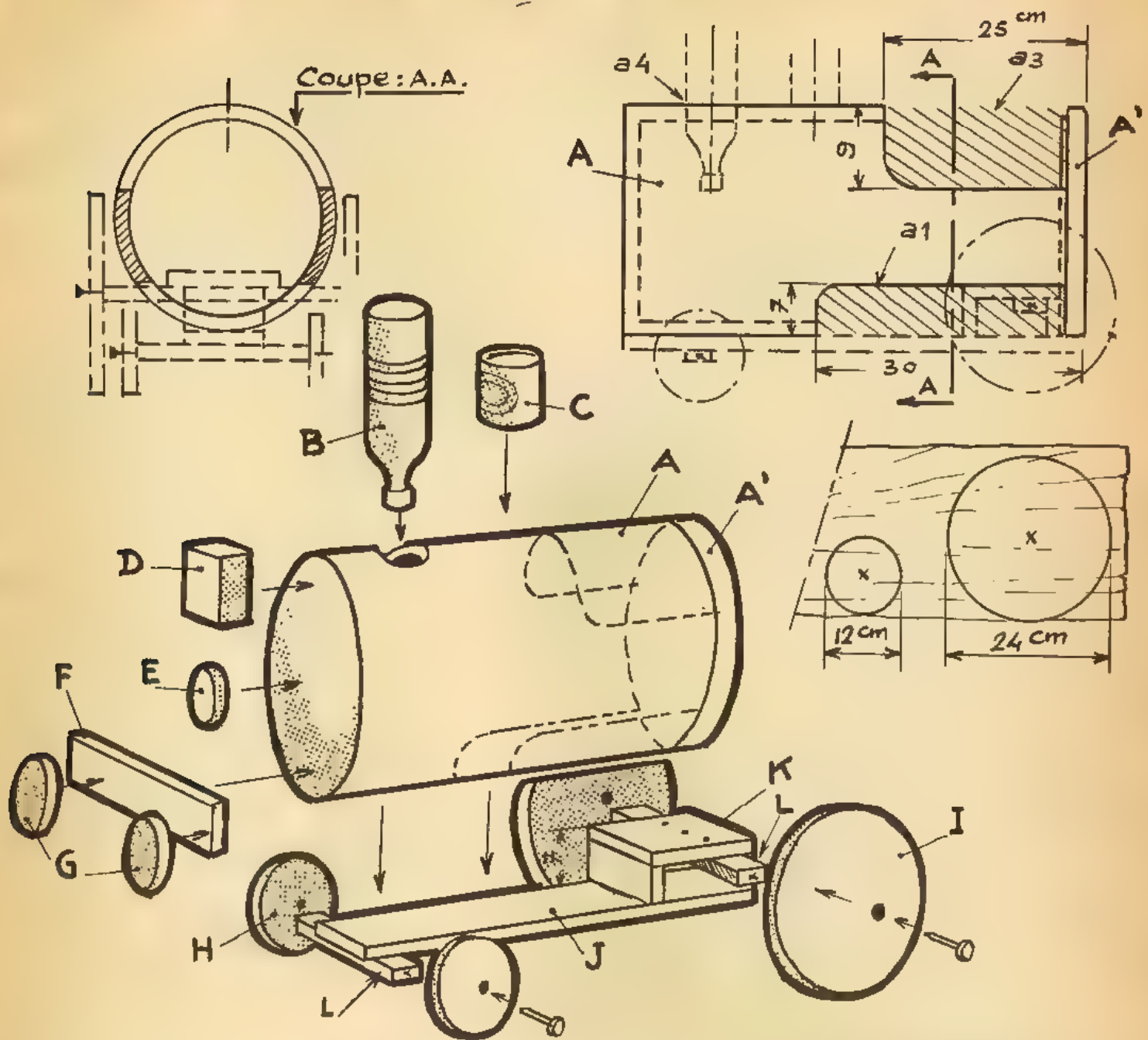
Vous aussi, écrivez-nous à :

**PIF**

**RUBRIQUE DES JEUX**

**126, Rue La Fayette - B.P. n° 77.X - PARIS 10°**

# LOCOMOTIVE



NicoLAOU 42

Procurez-vous un baril de lessive grand modèle A. Découpez selon le détail. Suivez correctement les cotes.

a1 et a2 : emplacements réservés pour les jambes ;

a3 : pour le corps ;

a4 : pour B.

J. Une plaquette de bois de 7 cm X 40 cm X 2 cm : le plancher. Les quatre roues H et I sont à découper dans une plaquette de bois de 1 ou 2 cm d'épaisseur dont 2 de 10 cm et 2 de 20 cm de diamètre.

F. Support de tampon, lui aussi en bois 30 cm X 7 cm X 1 cm. Percez les quatre axes de roues. Clouez ou vissez sur le plancher J.

B. Une bouteille en matière plastique : la grande cheminée.

C. Une boîte à conserves : la petite cheminée.

D. Une grosse boîte d'allumettes : la lanterne. Dessinez un cercle au centre.

E. Un couvercle de boîte de produit récurant : l'écusson.

G. Deux couvercles de boîte à camembert : les tampons à clouer sur F : support de tampon.

L. Support de roues en bois : à l'avant clouez sur J ; à l'arrière clouez sous le siège K.

Emboîtez, clouez, collez ou scotez chaque élément sur A. Ensuite, clouez ensemble A sur J.

Confectionnez le siège avec une plaquette de bois 20 cm X 15 cm et deux montants de 7 cm.

Décorez à la peinture noire, selon le modèle.

Exemple : dessinez les rivets, les traits de raccord de tôles et les cercles autour des cheminées.



**CETTE SEMAINE,**



**JE VOUS OFFRE  
DE LA  
POUDRE  
DE  
DIAMANT**

**MODE D'EMPLOI**



Dissoudre dans de l'eau le contenu du sachet. Remuer avec une cuillère jusqu'à dissolution complète.



Transvaser le mélange dans un verre.



Faire pendre un fil de coton jusqu'au fond du verre.

# LE DIAMANT MYSTÈRE

## MODE D'EMPLOI

Dissoudre le contenu du sachet dans deux cuillérées à soupe d'eau chaude. Ne pas faire bouillir. Remuer avec une cuillère jusqu'à dissolution complète. Transvaser le mélange dans un verre. Faire pendre un fil de coton jusqu'au fond du verre. Laisser reposer une nuit. Le lendemain matin, vous trouverez un magnifique cristal sur votre fil.

## IMPORTANT

S'il existe un dépôt cristallin au fond du verre, le faire dissoudre dans un autre récipient et recommencer l'expérience en remettant le cristal existant. Celui-ci grossira pendant la nuit.









yiiiiiii

Mais non Mamie,  
n'aie pas peur...  
le 13 ne porte pas  
malheur, mais  
bonheur; la preuve  
c'est que je suis là!

DE QUOI DONC, CETTE  
DAME A-T-ELLE PEUR ?  
POUR LE SAVOIR RELIEZ  
LES POINTS NUMÉROTÉS  
ENTRE EUX ET DANS L'ORDRE.



**PENSEZ**

**UN**

**NOMBRE...**

Oui, n'importe lequel et sans me le dire.  
Maintenant, doublez-le !

Ajoutez-y 150.

Divisez ce que vous trouvez par 2.

De ce nouveau résultat, retranchez le  
nombre que vous avez tout d'abord pensé.  
C'est fait ? Alors vous avez trouvé 75.

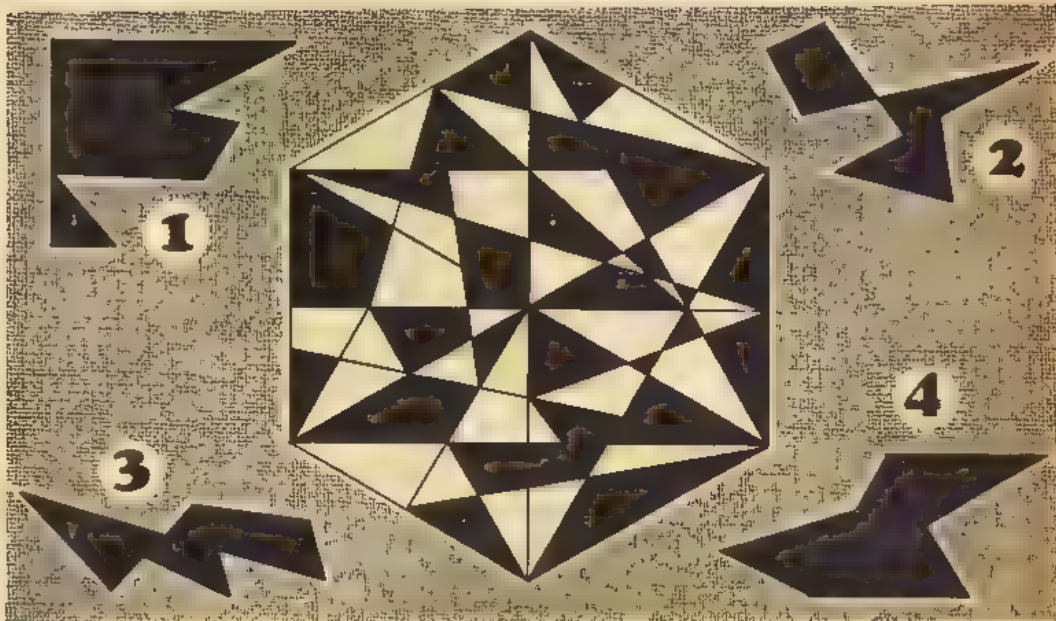
Et que vous vous y preniez comme vous  
l'entendez, je vous dirai toujours le résul-  
tat de vos opérations. Sans avoir vu celles-  
ci, bien entendu.

**Et voici l'explication...**

Voilà qui paraît très fort mais à la portée  
de n'importe qui : vous trouverez toujours  
la moitié de ce que je vous ai dit d'ajouter.  
Dans le cas présent, ayant ajouté 150, vous  
ne pouviez pas trouver un autre nombre  
que la moitié, soit 75. Et il en sera tou-  
jours ainsi.

A. GEO-MOUSSERON.

**AVEZ-  
VOUS LE  
COMPAS  
DANS  
L'ŒIL ?**



Au milieu de ce dessin figure un hexagone  
entrecoupé de figures géométriques diverses.  
Puis, tout autour, en 1, 2, 3 et 4 sont placés

deux de ces fragments se retrouvent réelle-  
ment dans l'hexagone, deux autres ne s'y  
trouvent pas... Lesquels ?

Solutions en dernière page  
du Journal des Jeux.



# ATTENTION... à vos marques... prêt... PARTEZ!

## RÈGLE DU JEU :

Se joue à trois joueurs, avec un dé et les silhouettes que vous avez découpées.

### DOSSARDS :

Pour choisir l'ordre de départ, chacun lance le dé. Celui qui fait le chiffre le plus grand prend le dossard n° 1 et se place sur la flèche correspondante et ainsi de suite pour les deux autres joueurs.

### DÉPART :

Pour se placer aux starting-blocks, faire obligatoirement 1 et placez-vous à la case « départ » du couloir correspondant au numéro de votre dossard.

### COURSE :

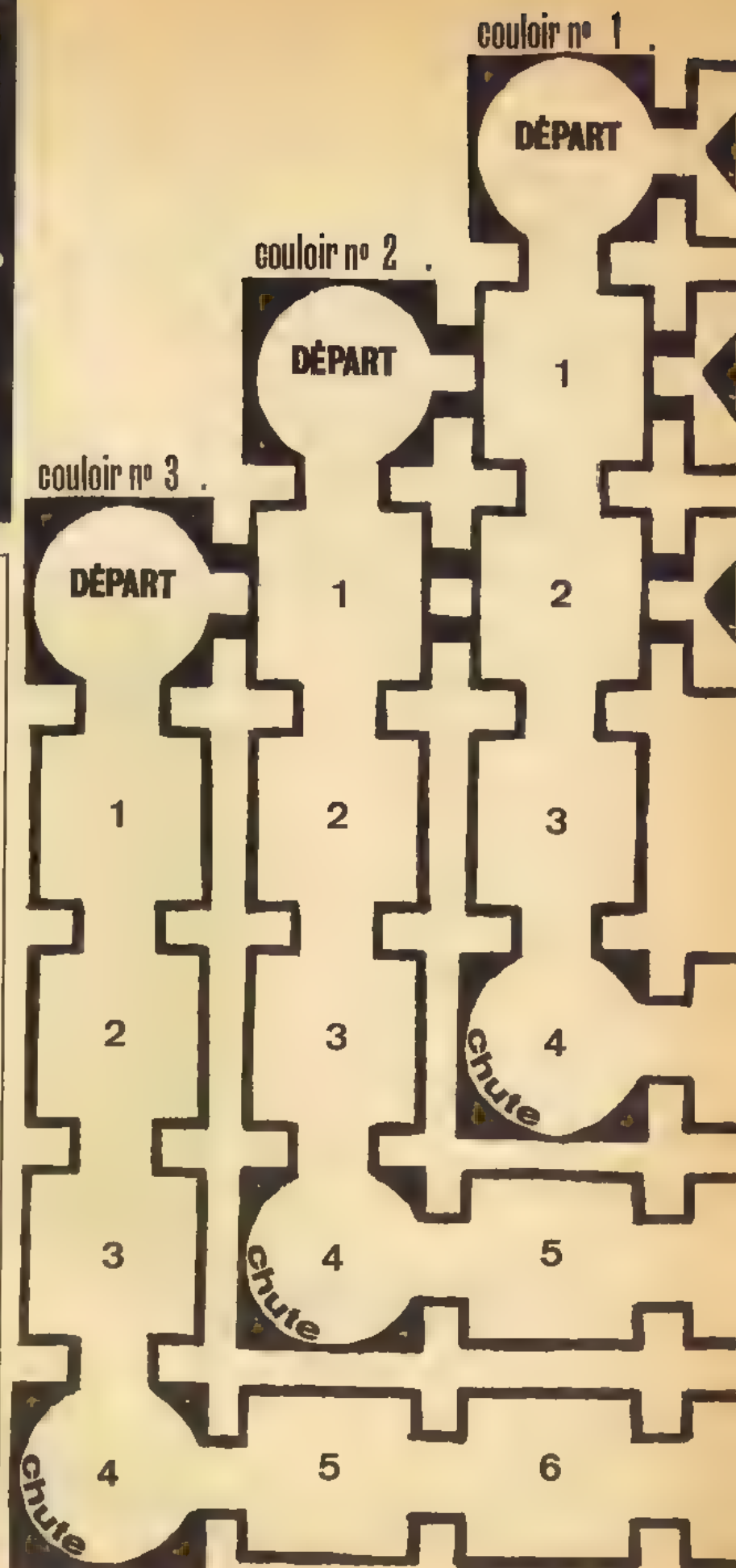
Chacun lance le dé à son tour et avance d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé.

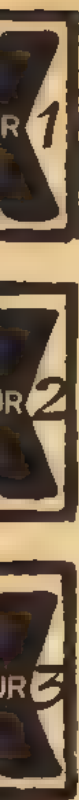
**ATTENTION !** Case n° 4, « CHUTE », vous retournez à la case départ.

Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la case « ARRIVÉE » de son couloir respectif. Si vous la dépassez, placez-vous sur la case marquée « second souffle », mais cette case doit être sautée dans le jeu normal.

Photo *MIROIR DE L'ATHLETISME*  
10, rue des Pyramides - Paris-I

**ET QUE LE MEILLEUR  
GAGNE !**





couloir n°3

couloir n°2

couloir n°1

ARRIVÉE

ARRIVÉE

ARRIVÉE

12

12

12

11

11

11

10

10

10

6

7

8

9

second souffle.

7

8

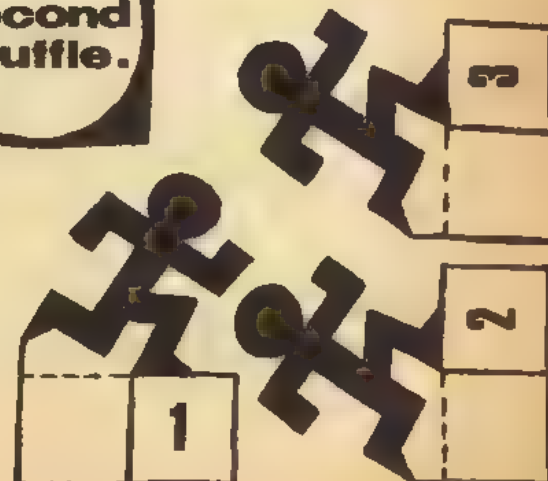
9

second souffle.

8

9

second souffle.





# MOTS-CROISES

**le PENSE  
JEU**

PAR O. A. GRANJEAN

## Si vous êtes un champion...

Toutes les définitions VERTICALES vous sont données dans le désordre. A vous d'inscrire les mots qui leur correspondent dans les bonnes rangées.

PAR O. A. GRANDJEAN

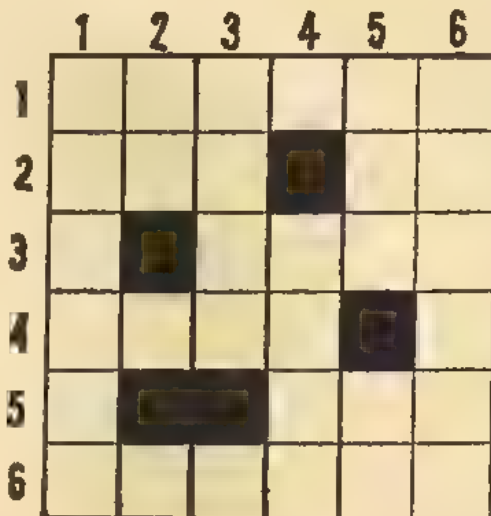
### HORIZONTALEMENT :

1. A la réputation d'être un animal rusé.
2. Perroquet à longue queue. — Le milieu de la noix.
3. Allégresse.
4. C'est le mouvement que l'on prend pour s'élancer.
5. Pointe de terre qui avance dans la mer.
6. Amené de nouveau.

### VERTICALEMENT :

Les définitions vous sont données dans le désordre, mais RANGÉE PAR RANGÉE.

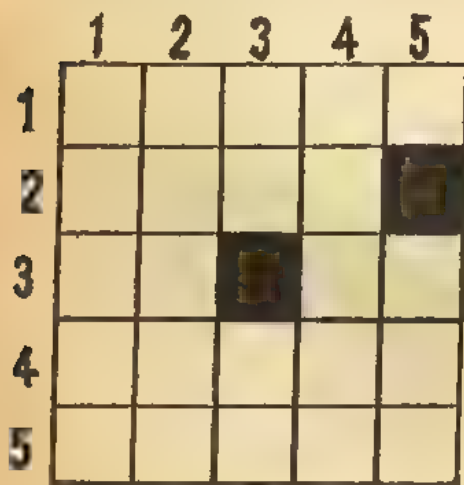
- Finit un infinitif du premier groupe.
- Vient après la dame dans un jeu de cartes. — Se compose de douze mois.
- On l'appelle aussi serpent à lunettes.
- Ses habitants sont des Dieppois.
- Dans un bateau, il tient la rame.
- Valait autrefois la seizième partie d'une livre.



### LE PASSE-PASSE

Rangez-vous en ligne, face à celui qui va « coller ». La ligne doit être très serrée, c'est-à-dire les épaules doivent être très rapprochées, car il s'agit de faire circuler derrière le dos, un objet, mouchoir en boule, balle, etc. L'objet en question, au début du jeu se trouve entre les mains du premier de ligne. Au signal donné, la balle se met à circuler de main en main, tandis que le joueur désigné doit essayer de deviner au moment où il crie « Top », en quelles mains se trouve l'objet. Si ses déductions sont exactes, il prend la place du joueur qui, à son tour, devient le « collé ».

## Si vous êtes pressé...



### Horizontalement :

1. Partie supérieure du visage.
2. A été visitée en juillet par deux hommes.
3. Un champion. — Consonnes doublées.
4. Petites maisons de bois, en Russie.
5. Retraite.

### Verticalement :

1. Permet au chien de suivre la trace.
2. Habite en Russie.
3. Pronom indéfini. — Initiales du père du scoutisme.
4. A pour capitale Katmandou.
5. Lettre grecque.

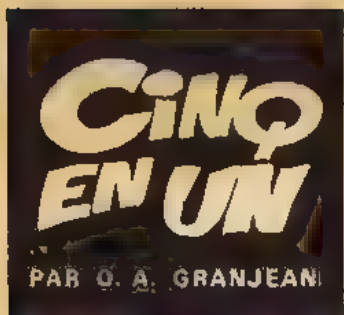
### LE LANCER A L'ADDITION

30
10
25
7
5

Tracez une piste de jeu analogue à la nôtre. Puis dessinez un carré à trois pas de géant de cette piste. C'est l'emplacement que devra occuper chaque tireur. Les joueurs sont tous munis de cinq petites pierres et tour à tour, cha-

cun les lance dans la cible en essayant de viser les cases au nombre le plus élevé. A la fin de chaque lancer, le total des points obtenus est fait et consigné sur un bout de papier. Le gagnant du tournoi est bien sûr celui qui a totalisé le plus de points.

.....  
Solutions en dernière page du Journal  
des Jeux.  
.....



# La fête foraine

Comme le dit la chanson : « La fête bat son plein... » Tout le monde se distrait et il y en a pour tous les goûts. Examinez bien le dessin de notre ami GRING, vous y trouverez cinq jeux :



1. Trouvez les cinq anomalies.

2. Le trèfle d'un jeu de cartes s'est perdu. Pouvez-vous le retrouver ?

3. Reconstituez le puzzle qui se trouve en bas du dessin !

4. Un détail a été répété cinq fois dans le dessin. Lequel ?

5. Quatre objets ont été dessinés trois fois chacun. Lesquels ?

.....  
Solutions en dernière page  
du Journal des Jeux.  
.....



UN  
MINI TEST  
DE  
ROGER  
DAL

# Etes- vous un BRISE TOUT

Il y en a qui cassent tout. Les choses sont, pour eux, toujours malveillantes : les assiettes et les verres glissent tout seuls, rien de ce qu'ils dérangent ne va se remettre de soi-même en place et les mécaniques tombent en panne dès qu'ils les touchent.

D'autres savent fort bien commander aux objets et les objets leur obéissent. Ils savent faire monter la mayonnaise, planter un clou bien droit, etc.

Et vous ? Etes-vous l'ami des choses ? En répondant par OUI ou par NON, ces quelques questions vont vous le dire.



1. Dénouez-vous sans aucune difficulté les noeuds des paquets ou vos lacets de chaussures ? .....

2. Avez-vous déjà inventé ou construit une mécanique qui marchait ? .....

3. Pressez-vous votre tube de dentifrice par le milieu ? .....

4. Avez-vous beaucoup de difficultés à faire un paquet bien plié, bien ficelé et en tout point présentable ? .....

5. D'après vous, faut-il toujours remonter les pendules bien à fond et même forcer un peu le ressort ? .....

6. Vous tapez-vous en général sur les doigts quand vous plantez un clou ? .....



7. Etes-vous capable de plier une veste pour la mettre dans une valise, de manière à ce qu'elle en ressorte présentable, même si elle a été très comprimée ? .....

8. Savez-vous recoudre un bouton ? .....

9. Savez-vous changer les plombs ? .....

10. Les avions et les flèches que vous confectionnez avec du papier volent-ils bien ? .....



11. Savez-vous partager une tarte en sept parts égales ? .....

12. Cassez-vous plus d'une chose par semaine ? .....



Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « OUI » à l'une des questions suivantes : 1, 2, 7, 9, 10, 11. Un point également pour « NON » à : 3, 4, 5, 6, 8, 12.

FAITES LE TOTAL DE VOS POINTS, puis allez voir aux solutions.

# ENIGME...



Dessin : MOALLIC  
Texte : CRESPI

Chaque semaine, LUDOVIC, détective privé, vous propose une énigme policière. Regardez bien chaque détail, chaque parole prononcée, et vous découvrirez la clé de l'énigme. Bonne enquête !

## RENDEZ-VOUS TRAGIQUE

M. Jean Garin, rentier aisé et possesseur d'une petite fortune est fort inquiet. Une lettre de son frère jumeau, Albert, lui fixe rendez-vous le soir même dans une maison isolée de la banlieue.



2. A 10 heures du soir, Ludovic arrive comme convenu au lieu du rendez-vous. Une surprise l'y attend.



3. La police est là, alertée par un coup de téléphone. Un homme a été tué d'une balle en plein cœur.



4. M. Garin, qui paraît fort affecté déclare aux policiers ne pas comprendre ce qui s'est passé.



5. A la surprise générale, Ludovic lance une terrible accusation.

POURQUOI CETTE REACTION DE LUDOVIC ET CETTE ACCUSATION ?

Si vous ne trouvez pas, regardez la solution en dernière page du Journal des Jeux.



# Solutions des jeux



## A DEMI-MOTS

1. COR avec CORSET — CORNAC — CORNET — CORAL — CORDEE — CORNUÉ
2. MOU avec MOUCHE — MOURON — MOUJIK — MOUFLE — MOUSSE — MOUTON.
3. PRE avec PRECHE — PREFET — PRENOM — PRETRE — PREUVE — PRELAT.
4. COU avec COUCOU — COULIS — COUDEE — COURBE — COUTIL — COUVEE.
5. BAR avec BARBET — BARQUE — BAREME — BARBUE — BARYTE — BARDOT.
6. CAR avec CARCAN — CARDAN — CARMIN — CARTEL — CARTON — CARENE.

## SI VOUS ÊTES MALIN

1. « Ma femme ». — 2. Deux kilos. — 3. Il ne peut traverser un isthme qui est un bras de terre entre deux mers. — 4. Le mal de mer. — 5. La table de multiplication.

## CE QUE PARLER VEUT DIRE

1. C — 2. A — 3. A.

## JEU DES BULLES

1. F — 2. E — 3. H — 4. B — 5. D — 6. J — 7. I — 8. K — 9. C — 10. A — 11. G.

## LE COUP D'ŒIL

- 1 et 4 ne se trouvent pas dans l'hexagone. — 2 et 3 y ont leur place.

## MOTS CROISÉS

### SI VOUS ÊTES CHAMPION

- Horizontalement : 1. RENARD. — 2. ARA - OI. — 3. JOIE — 4. ELAN — 5. CAP. — 6. RAMENE.
- Verticalement : 1. RAMEUR. — 2. ER. — 3. NAJA. — 4. ONCE. — 5. ROI - AN. — 6. DIEPPE.

### SI VOUS ÊTES PRESSE

- Horizontalement : 1. FRONT. — 2. LUNE. — 3. AS - PP. — 4. ISBAS. — 5. REPLI.
- VERTICALEMENT : 1. FLAIR. — 2. RUSSE. — 3. ON - BP (Baden-Powel). — 4. NEPAL. — 5. PSI.

## CINQ EN UN

### ANOMALIES :

- Il n'y a que trois as au fronton du stand de loterie, l'as de carreau étant répété deux fois (manque l'as de trèfle).
- La poupée a des pattes de poulet.
- Parmi les ballons « rouges », se trouve un ballon de football.
- Le gardien de la paix porte des espadrilles.
- L'eau « potable » qui sort de la fontaine, au premier plan, est noire.

Le trèfle manquant forme la cravate du prestidigitateur.

Le détail répété cinq fois est un motif en forme de cœur qui se retrouve sur le volet de la roulotte, sur le panneau du stand de loterie, sur le maillot de l'althérophile, à côté du chapeau du prestidigitateur, sur la robe de la jeune fille à gauche.

Les objets qui vont par trois :

Trois cerises (au-dessus du stand). — Trois lapins (prestidigitateur). — Trois ballons à pois. — Trois colliers.

### TEST : ÊTES-VOUS BRISE-TOUT ?

— Si vous avez plus de 8 points : vos doigts s'entendent très bien entre eux. Vous serez plus tard technicien habile, ou excellent artisan. Et si d'aventure vous avez une profession intellectuelle, vous serez un parfait bricoleur à vos moments de loisirs.

— Entre 4 et 8 points : vos qualités sont plus intellectuelles que manuelles. Vous n'obtenez pas le maximum de choses. Choisissez donc plutôt un métier qui n'exige pas de vos dix doigts une extrême habileté.

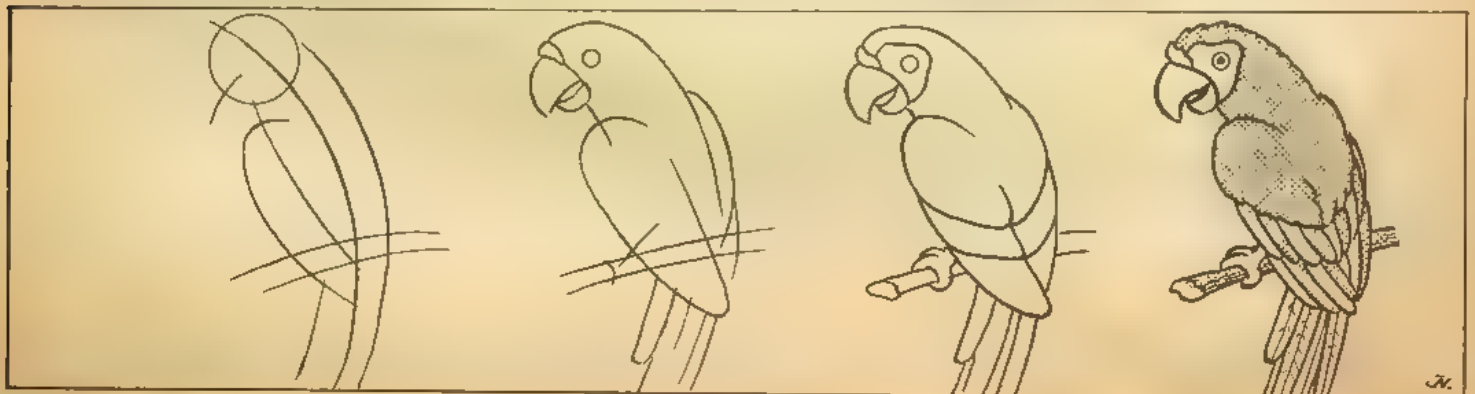
— Moins de 4 points, vous êtes trop impulsif ou bien très irréfléchi ou bien encore détaché de toutes choses « terre à terre ». Vous aurez avantage à ne pas toucher aux scies, aux marteaux ou aux râpeaux. Faites confiance à ceux qui feront cela pour vous tandis que vous ferez autre chose. Vous y gagnerez.

### ENIGME

Ludovic a vu tout de suite qu'il n'avait pas affaire à Jean Garin, mais à son frère jumeau Albert. Ce dernier avait attiré son frère dans un piège et l'avait froidement abattu afin de prendre sa place et de jouir de sa fortune grâce à leur extraordinaire ressemblance. Malheureusement pour lui, Ludovic a remarqué que l'homme en face de lui avait la raie de sa chevelure à droite alors que Jean Garin portait la raie à gauche.



Placez l'encombrement du sujet.  
Esquissez l'emplacement de la tête et des pattes.  
Accentuez les détails pour terminer votre dessin.





Ce jour là... De bon matin...

**PI-IFOU!**

Réveille-toi, l'endormi...  
Je t'emmène à la chasse!

**PAS GLOP.  
PAS GLOP!**

Tu refuses... Aucune  
importance! Je ne pas-  
serai de tes  
services!

Comme dit le proverbe:  
"Tout chasseur sachant  
chasser doit savoir sa-  
cher sans chon sien..."

Pardon..." Tout chasseur  
chassant sachant doit sa-  
voir sachant sans chon  
sien...

"Tout sacheur  
chassant sachant"...

...Tout chacheur chachant  
chacher"...

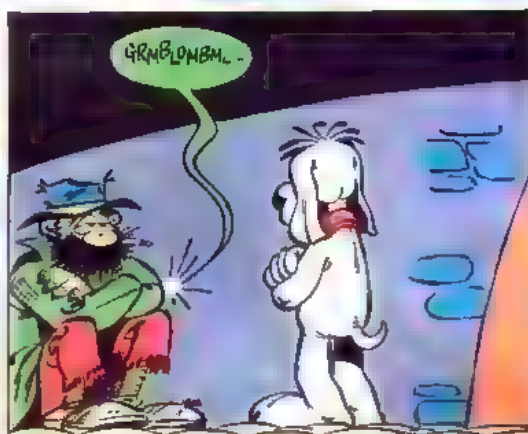
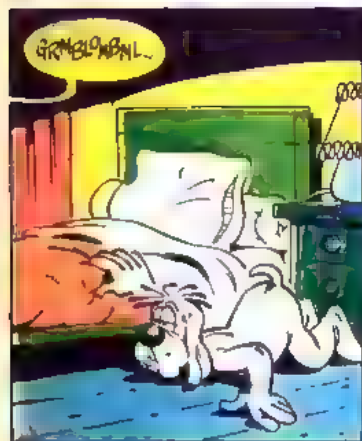
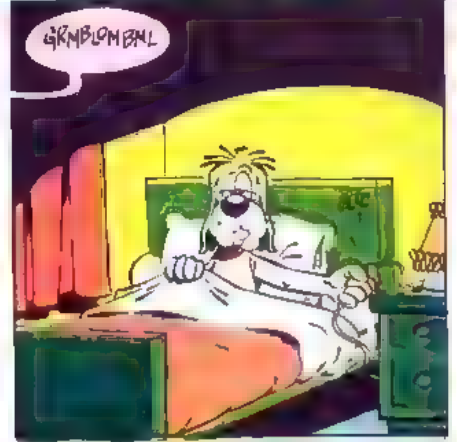
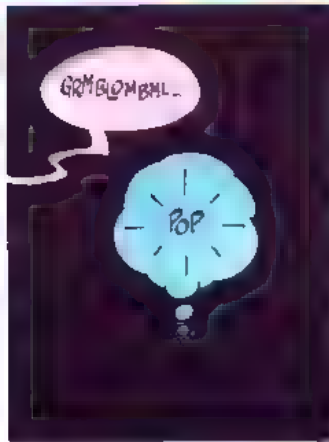
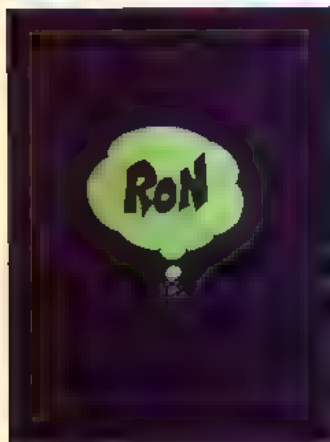
Et puis zut, après tout  
**LA BARBE!**

Glop-glop!

Tout pêcheur sachant  
pêcher doit savoir  
pêcher sans son chien!

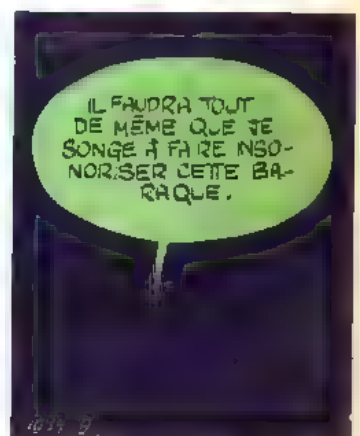
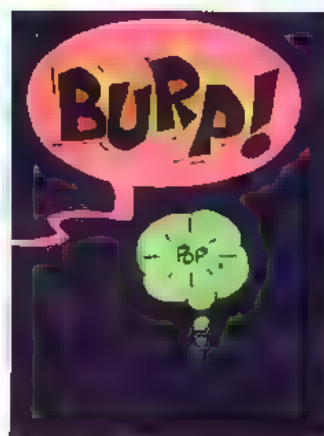
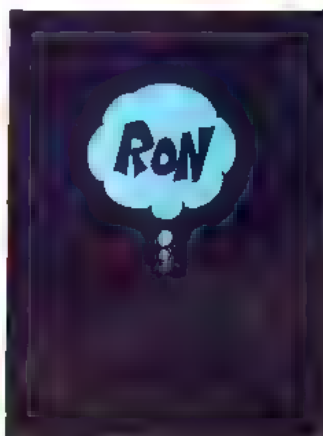
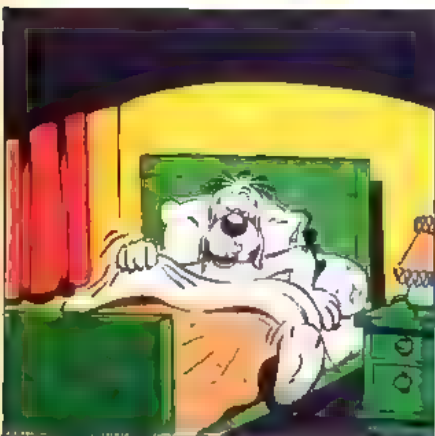
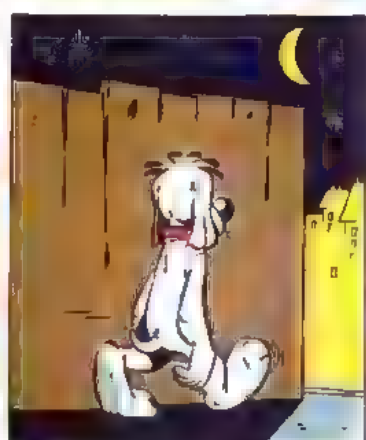
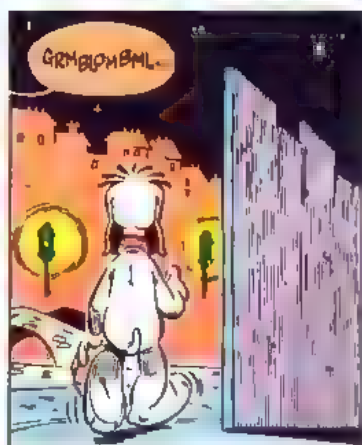


# FAI-LURON



# ...OU LA JOIE DE VIVRE

SCÉNARIO  
GOTLIB  
DESSINS  
DUFRANNE  
GOTLIB



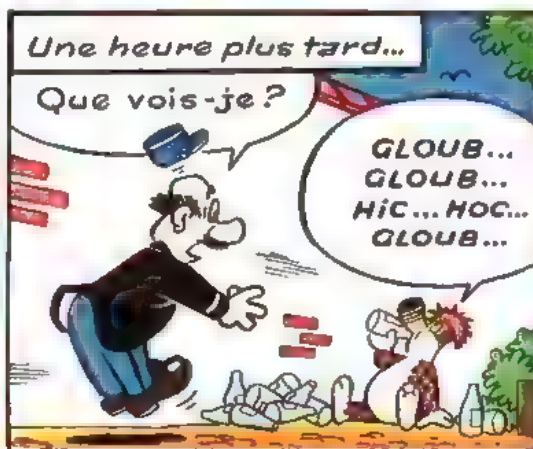
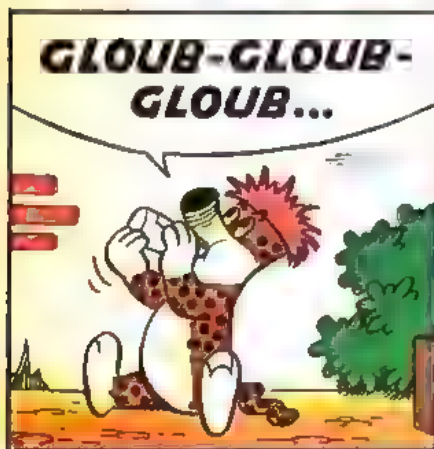
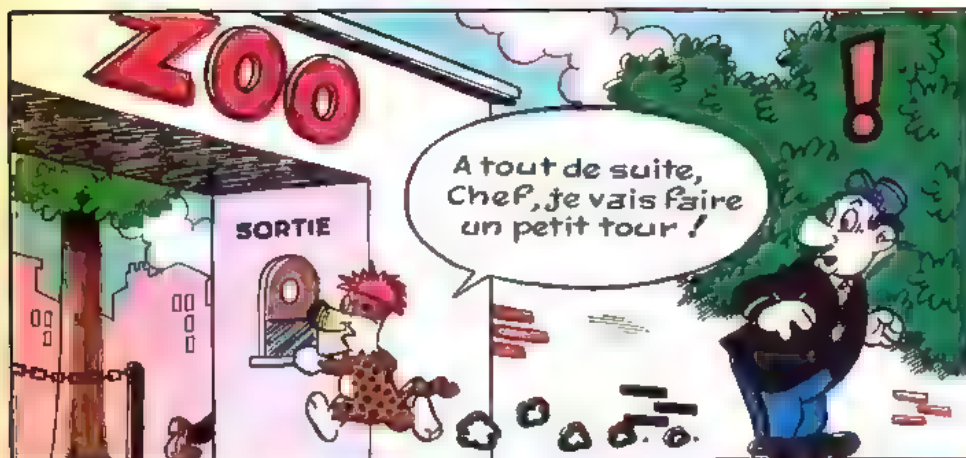




# LEO... bête à PART...



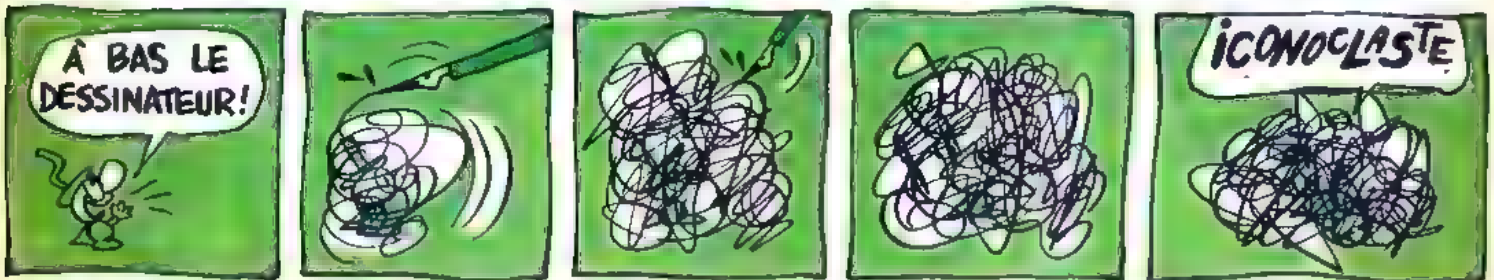
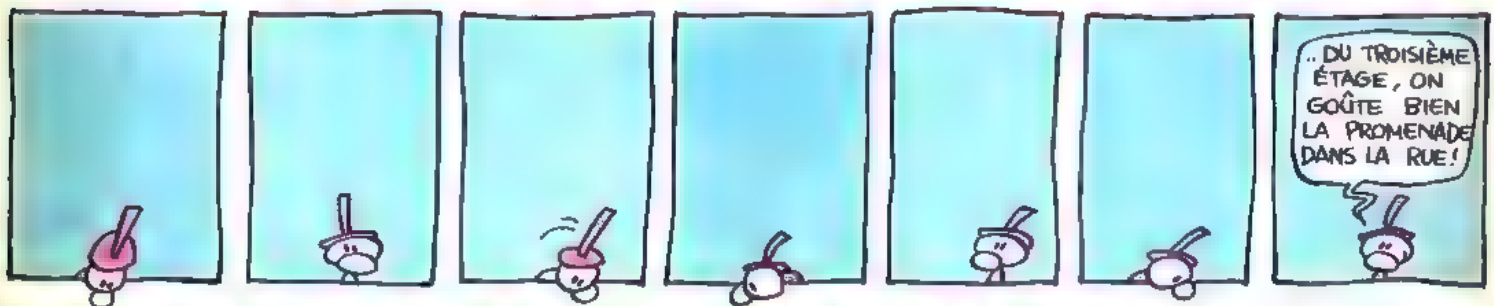
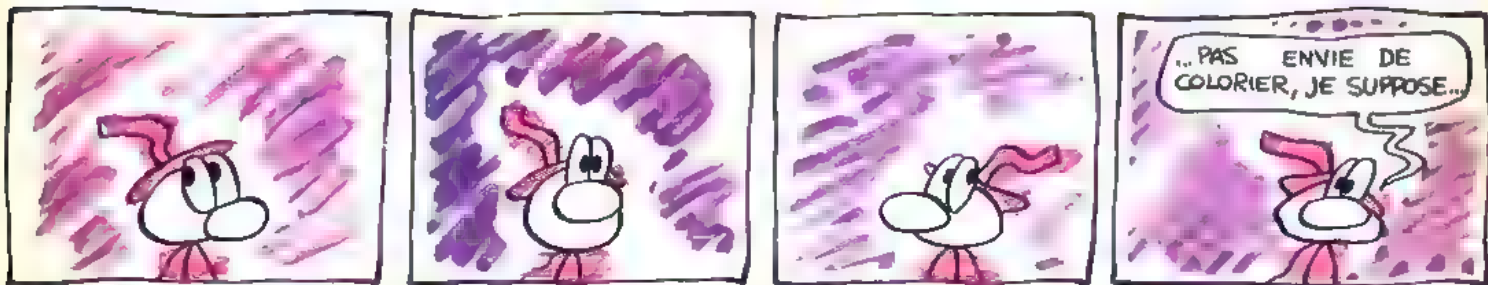
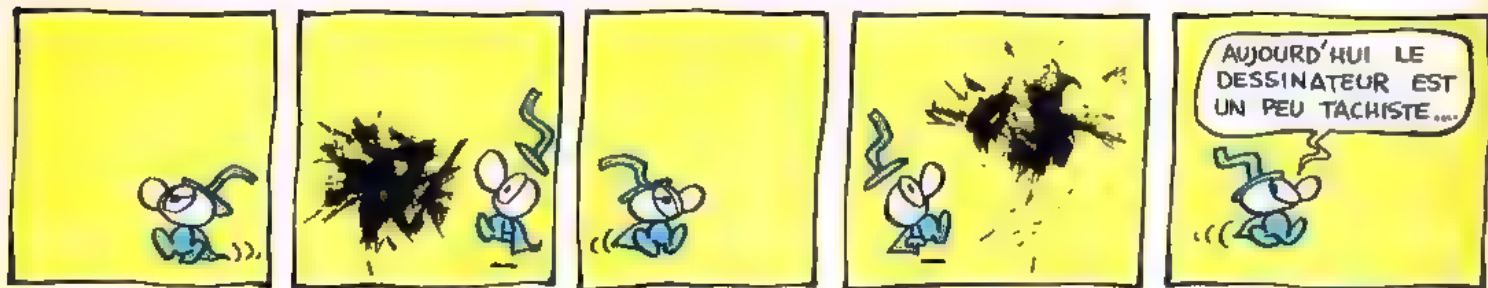
Scénario et dessins de MAS



M. le magicien.....

par

M. M.

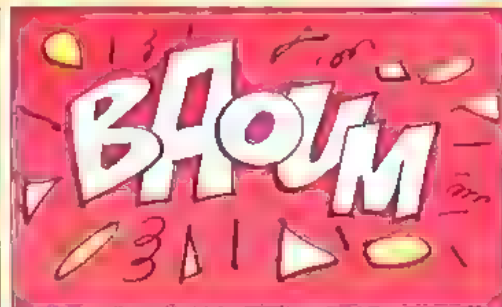
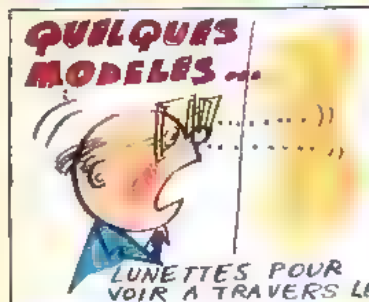
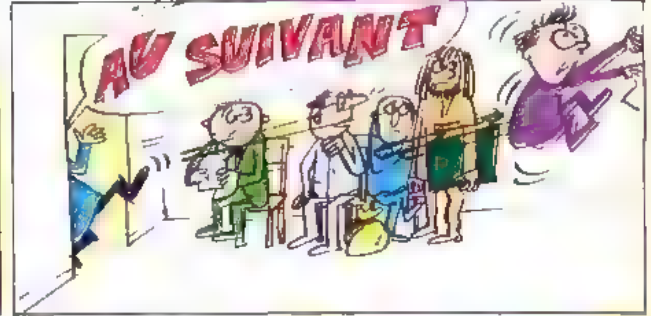




# LES **CHERCHEURS** DE **GADGETS**

Nos gadgets-surprises ont un grand succès, mais chaque semaine il faut trouver une nouvelle idée, un gadget inattendu, original. Pour cela il nous a fallu créer tout un service où chacun fait des prodiges d'ingéniosité.

Mais ça ne va pas toujours sans aventure. Nous avons voulu vous faire part de ces recherches, et vous montrer des gadgets que vous retrouverez peut-être un jour dans votre journal de PIF.







# HERCULE A LU LES POCHES COMIQUES...

**PIF POCHE N° 51**  
100 JEUX - 100 GAGS  
200 PAGES DE RIRE  
EN VENTE PARTOUT

2 F

**PLACID ET MUZO POCHE N° 24**  
100 JEUX - 100 GAGS  
200 PAGES DE RIRE  
EN VENTE PARTOUT

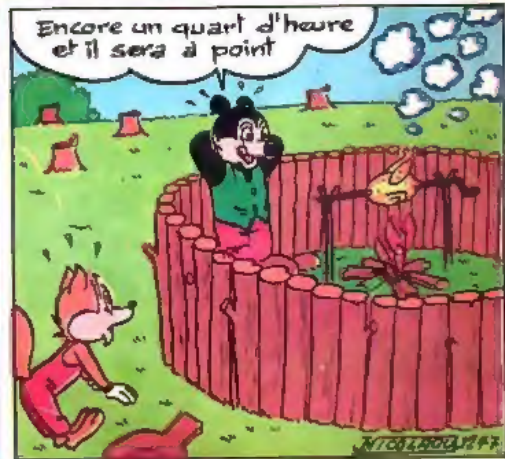
2 F





# **PLACID ET MUZO**

SCÉNARIO ET  
DESSINS DE  
NICOLAOU





## NOTE DE LA RÉDACTION

Chère Yoko TANI, nous te remercions. C'est la première fois que PIF reçoit une lettre dont quelques mots sont traduits en japonais. Nous attendons avec impatience tes images mais nous regrettons que tu ne nous aies pas donné ton adresse complète au Japon.

**CAROLE LYCZBA, YERRES :** « ...Je vous ai envoyé deux ou trois lettres sans jamais recevoir de réponse. Pourquoi? »

Vu le nombre de lettres que nous recevons chaque jour, il nous est difficile de répondre immédiatement à chaque lecteur.

**SYLVETTE GOGIOSA, PORT-DE-BOUC :** « ...Nous prenons PIF depuis douze ans. Toutes ses histoires m'enchantent. Mais pourquoi dans le jeu-concours primé n'y a-t-il que des objets pour garçons. Pourquoi n'y en aurait-il pas pour les filles? »

Chère Sylvette, nous avons toujours essayé de choisir des objets qui puissent convenir aussi bien aux garçons qu'aux filles. Si de temps à autre nous penchons du côté des garçons, nous te demandons de bien vouloir nous pardonner, mais le choix n'est pas toujours facile. Par la même occasion, nous demandons aux garçons de bien vouloir, eux aussi, nous excuser lorsque notre choix leur paraît pencher du côté des filles.

**PATRICK PLISSON, CHALON-SUR-SAONE :** « ...Pourquoi ne mettez-vous pas des jeux ou des pages à découper comme le cinéma du numéro 1268? Qu'en pensez-vous? »

## NOUS REMERCIONS

Michèle WEITHEIM, Catherine VERGES, Hélène Amélie BEAUCHARD, Marie-Antoinette LOISY, Dominique OLMOS, Nicole BRUGNARA, Gabrielle BANARES, Patrick BARBIER, Arlette POULY, Monique BONNET, Martine LECLERCQ, Claudine GRIFFOUL, Nicolas RICHMOND, Nicole et Françoise, Philippe CREVOISERAT, Cosette LONGY, André FLATTOT, Jean-Philippe DE KLOS, Jean-Marc ROBIN, Marie-Claude JOBERT, Laurence TISNES, Martine PAGAIN, Patrick MARIE, Jacques, M. J. ROULON, Pascal ALVINIERE, Sylvie FINKEL, Michel ANSELME, Antoine COSTE, Christian DELAHAYE, Claude GESSET, DEMARET, Bernard BOUILLOT, Sylvie FOUGERAY, Ph. SABBARDU, Marius STURZOIU, Robert WEINREICH, Michel, Freddy PIJACZYNSKI, Luc PALLARES, Michel KOLKOWSKI, Robert WOLFENSTEIN,



## LA SEMAINE PROCHAINE

Une aventure comique de PIF en 5 pages : **LA CIBLE « MAISON »**.

Une aventure des **PIONNIERS DE L'ESPÉRANCE** en 20 pages : **« LES HOMMES SQUALES »**.

Une histoire des **BALADINS** en 7 pages.

Une aventure de **LOUP NOIR** en 10 pages : **« LE SIGNE DU CORBEAU »**.

et

**LA JUNGLE EN FOLIE — COUIK — PIFOU — GAI-LURON — LÉO BÊTE À PART — M. LE MAGICIEN — NESTOR — PLACID ET MUZO — CORINNE ET JEANNOT.**

**LE JOURNAL DES JEUX**

et

**LE GADGET-SURPRISE**



Sylvain et Yves DEFERMES, Yolande LHERMITE, M. QUERVEN, Michel PIÈRE, Jacqueline RUBAU, Jean-Louis DELLAMONICA, Françoise MEYNARD, Y. di Manno, B. BECILLON, Mario NATALZIO, Guy GUYOT, Emiljan ILOVSKY, Lionel CHEVALIER, Patrick MAYEUL, Chantal DENIS, Olivier GLOKER, Luc GUILLAUME, Brigitte RIOUAH, Serge SALORT, Laurent BERGHER, Arbaoui CHAKER, Alain TROMPER, Marie-Pierre MANUEL, Michel GRANDATY, Patrick DELAHAYE, Christian STERPIGNY, Jean DAMIENS, Sylvie VAUTRIN, Georges BOUDIER, Benoit SCHOLSBERG, Isabelle BERNARD, Hervé COMPAIN, Pascal CIANFARANI, Catherine JOUSSAUME, Didier RIOT, Dany CHAUSSADE, Marie-Renée FLAGEUL, Pascaline GASTAUD, Monique AILLAUD, Joëlle SANCHEZ, Jean-Luc PRADEAU, Patrick LE EU, Philippe GAMES, Didier CORBEAU, Guy KALVARISKY, Carole LYCZBA, Claude BAUDRY, Martial GIMENO, Gérard BARDEY, Pierre ROUSSEAU, Marie-Laure VIBERT, Yolande LHERMITE, Jean-Pierre GOLSTEIN, Gabriel HUIN, Gilles MICHEL, Jean-Marc GARNIER, Gilles NOZAHIC, Nadia MEVEL, Patrick LE COQ, Bernard FLORION, Michel LAVERGNE, Jacques SEGHERS, Isabelle GRAMOND, Claude SCHILL, Evelyne VIGIER, Jean-Yves GODARD, Henri HELL, Christian BONNARD, Yves ORTIS, Dominique BARON, Jean-Michel BENARD, André LEBRUN, Martine JACOB, Isabelle LEFEVRE, Martine FORGEROU, Joël LESUEUR, M.C. BOVY, Bernard DOVILLE, Patrick JEUNE, Thierry DEFACHELLE, Charles LEBER, Jean-Claude ROQUES, Eric TICHIT, Christine JEANJEAN, Dominique GROUSSELLE, Odile L'HER, Philippe DIAS, Jacques ALLAIN, Gérard DALLEMER, Manolita FILIMONESCU, Yves LANCEZ, Isabelle LEFEVRE, Stéphane LACROIX, Marc DUMEZ, Bernard ZAKIA, Michel CHEVALLIER, Colette SABATTIER, Claire GOARNISON, Catherine BOISSEAU, Pascal MIDELET, Pierre BOUCHER, Lydie JOUANNEAU, Daniel SIRAN, Colette MUGLIA, Olivier PETIT, Simone VILLIERS, Jean-Luc BOURGEOIS, France VAUTIER, Dominique BUSAT, Stella SITTA, Pascaline ELQUARD, Pierre BLANCHEZ, Dominique BEBON, Fank NATAF, Marie-Claire CAILLEAUD, Frédéric MERLA, Jean-Yves POIRIER, Didier CEBE, Michèle CAVA, Caroline BURKI, Michel RUF, Jean GONZALEZ, Thierry JOSEPH, Jean-Claude CLERISSI, Didier PETITJEAN, Dominique VACHEZ, Yvan REBOUR, Jean-Pierre AUBART, Alain PIERSON, Jean-Charles CAVEY, Jean-Michel GUERTTE, Marie-Dominique RENARD, Patrick BLACHE, Olivier DA LAGE, Michel GUENEZAN, Philippe CANU, Jean-Marc FONTAINE, Danièle GIUSANO, Martine KIAT, Laurent ECHIVART, Bernard FELISIO, Jacques MAUGARD, Christian CARMINATU, Gilles HAYEM, Christian AUGÉ, Isabelle LE COSSEC, Jean PHILIPPE, Michel DOUTRE, Pascal CHEVALIER, Ghislaine DUBIEF, Jean-Christophe JARRIE, François COLAS, Laurent BISAUULT, Michel ROYAL, Emvarek BOURBIA, Sylvie SIMON, Stéphane MOUFLIN, Paul BOUCHAN, Annie Laurence NODOVES.

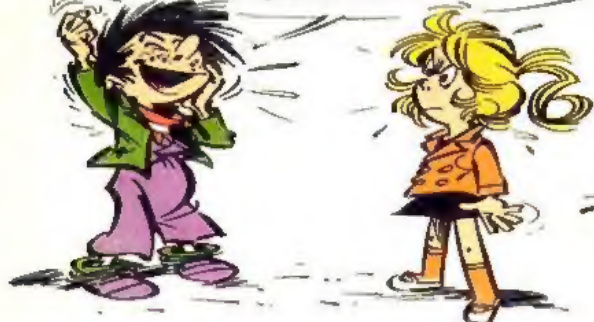


# Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY.



HA! HA! HA! J'AI VU TES PARENTS CORINNE! HAHA!  
C'EST TRAVAIL! TCHAF! 3 FOIS, DE TA MÈRE À TON  
PÈRE, LE COUP DE LA GAMELLE  
D'EAU SUR LA PORTE!



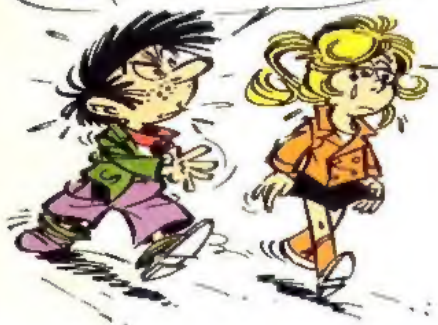
INUTILE DE TE DIRE, QUÉ, VU LE DICTON  
BIEN CONNU "TELLE MÈRE TELLE  
FILLE", SI QUELQUEROIS, J'ENVISAGEAIS  
DE T'ÉPOUSER, PLUS TARD, IL N'EN EST  
À PRÉSENT, ABSOLUMENT PLUS  
QUESTION!!



SUBIR, DE  
TELLES HUMILIA-  
TIONS TOUTE MA  
VIE! TRÈS PEU  
POUR MOI!!



TU POURRAIS ME SUPPLIER À  
BÉNOUX, CORINNE! ME PROMETTRE!  
ME JURER! ME... MAIS?... MAIS  
TU PLEURES, CORINNE!?



TU PEUX PLEURER, MONSTRE!  
TES LARMES DE CROCODILE  
NE M'IMPRESSIONNENT  
PAS!! JE...



NOM D'UNE PIPE! L'AGENT  
BODART(\*) S'IL VOIT CORINNE  
PLEURER, IL VOUDRA SAVOIR QUI  
L'A FAIT PLEURER! ET... ET  
LES ENNUIS VONT RECOMMEN-  
CER!!...



(\*) L'AGENT BODART, SE NOMME EN RÉALITÉ GODARD.  
SEULEMENT, LE SIEUR GODARD (VOIR LA JUNGLE  
EN FILLE) M'A MENACÉ D'UN PROCÈS SI J'EN-  
FLOYAIS SON NOM.

ÉCOUTE, CORINNE! CESSE DE  
PLEURER! J'AI RIEN DIT! JE  
T'ÉPOUSE! JE ME MARIE AVEC  
TOI! JE TE LE PROMETS! JE TE  
LE JURE! HEIN? TU ES JOLIE!  
MIGNONNE, GENTILLE...



POURQUOI  
PLEURES-  
TU, PETITE?

DEMANDEZ-LE LUI  
M'SIEUR  
L'AGENT!

C'EST RIEN, M'SIEUR! UN... UN  
MALENTENDU... EN VÉRITÉ, JE  
VEUX ME MARIER AVEC ELLE,  
JE L'AIME! JE L'ADORE! JE  
L'ÉPOUSERAI! ENVERS  
ET CONTRE  
TOUS! JE... JE  
LE JURE!



HI! HI! HI!  
ET C'EST  
POUR ÇA,  
QUE TU  
PLEURES?

BIEN SÛR! PARCE QUE  
MOI, J'VEUX PAS! JE SUIS  
TROP PETITE! J'AI PAS  
TERMINÉ MES ÉTUDES!  
ET PUIS, C'EST PAS  
NORMAL DE VOULOIR  
SE MARIER  
À SON  
ÂGE!!!



C'EST POURTANT VRAI! SACREBLEU! TU N'AS PAS HONTE,  
PETIT MONSTRE, DE PENSER À DES CHOSSES  
PAREILLES À TON ÂGE?!!!!

MAIS?... MAIS LAISSEZ  
MOI COMPRENDRE,  
AU MOINS!!



NON MAIS! JE VAIS  
LUI APPRENDRE, MOI!  
À M'HUMILIER DEVANT  
LES LECTEURS!!